no.255
1985年 3/1
ゲームマシン
アミューズメント通信
MARCH 1, 1985
毎月2回（1日・15日）発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16（山名ビル）☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円（送料共）

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

「新風営法」2月13日施行

八号営業も零時まで

新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）は二月十三日午前〇時から施行され、同法第二条第一項第八号に規定される「八号営業」はそれまでの自由営業から、厳しい規制を受ける「風俗営業」となった。

とくにスロットマシンなどのゲーム機を設置する店の多い東京・新宿の歌舞伎町では、二月十二日午後十一時過ぎに、これまで深夜営業を続けてきたゲームセンターが次々と店のシャッターを閉じ、午後十二時（午前〇時）以後の「時間外営業」にならないようにした。

この夜、歌舞伎町では新たに風俗営業となった八号営業やいわゆるセックス産業を対象とした風俗関連営業に対して、法施行を指導する警官や、これらの変化を追う一般マスコミで異様な雰囲気になったが、このような光景は全国どこの繁華街でもほぼ同様だったようだ。なお警察庁によると、この夜全国の繁華街に約二万人の制私服警官が動員されたとのこと。

しかし新風営法施行に伴なう混乱も多く、とくに「八号営業は三ヵ月間二十四時間営業してもかまわない」と説明する警察本部がいくつか現われたことから、警察本部自体が新法を理解していないのではないかとの声もかなり出ている。また、法施行直前の段階で「除外される店舗」の面積比が変更されるなど、オペレーターにとって自分の経営する店などが「八号営業」となるのか、それとも除外されるのかなど不明な点が多いとされており、これらをめぐって不満の声も出始めている。

今後はこれらの問題点の整理や解決が望まれることになる。

参議院「風俗営業等に関する小委員会」第3回会合

機械と場所で例外 「解釈基準」を公表

法施行前の委員会、志苫氏から「総括的意見書」

参院・地方行政委員会「風俗営業等に関する小委員会」（岩上二郎委員長・自民）の第三回会合が一月三十一日に開かれ、新風営法施行（二月十三日）を目前に、警察庁は「解釈基準」などを説明、これらをめぐりさらに活発な議論が展開された。

第三回会合では原田立氏（公明）から中野明氏（同）への委員の交代が報告された後、まず警察庁・中山好雄保安部長により①「依命通達」、②「解釈基準」、③「施行条例制定状況」について説明が行なわれた。うち「依命通達」は一月十九日付で同庁次長から全国警察あてに発信した通達文。法改正の趣旨、要点、運用上の留意事項の三部からなり、中山部長は国会での決議を尊重するとして「運用上の留意事項」を強調した。

「解釈基準」（本紙第**8めん以下**に掲載）については、新風営法施行が迫ってきたので（一月二十九日付で）全国警察に指示したものであるが、なお問題点があれば補正するなどする、として説明。うち特に「八号営業」関係で、該当する遊技設備と店舗などの施設の二点にわたり、法施行時において特別の扱いをすることが明示された。

第一に、八号営業に該当する遊技設備は「賭博に用いられる可能性があるものは対象となるが、それ以外のものは対象とならない」との原則を示した上で、①いわゆるコックピットタイプのゲーム機、②機械式のモグラ叩きゲーム機は「当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じるかどうかを見守ることにして、対象としない扱いとする」との例外を示した。この例外の意味は、国家公安委員会規則（施行規則）第三条のうち「明らかであるものを除く」としている箇所と関連しており、これらは賭博に使用されることがないと事実上認められたことになる。つまり、当初警察庁は遊技の結果が数字などで表わされるものはすべて賭博に使用され得るとの姿勢で臨んできたが、この姿勢は具体的なAMゲーム機を検討することで変化してきていることを示していることになる。

第二に「店舗その他これに類する区画された施設」については、「店舗」と「区画された施設」のそれぞれの意味を説明した上で、施行時においてゲーム機設置面積（詳しくは「解釈基準」参照）がその店舗の客の用に供される面積の五%（「区画された施設」では一〇%）未満の場合は、本来許可営業の対象となるが「許可を要しない扱いとする」と説明された（この小委員会の後、二月六日の衆院・予算委員会で「店舗」の五%を一〇%に変更する旨警察庁は答弁しており、さらに複雑な状況となっている）。

参院・地行委「風俗営業等に関する小委員会」のもよう（1月31日)。上の写真で円卓に沿い（左から）三治氏、松浦氏、岩上氏、立って質問する志苫氏、中野氏、神谷氏。下の写真は政府委員側から見た小委員会のようす（手前右はし、中山部長）

五%、一〇%という発想は国会答弁を除き新法および下位法令にも根拠のないもので、いわば"運用上の特別措置"に当たると考えられるもの。法規制は遊技設備の設置場所の形態により例外的に免除されるケースが出てくることになるが、賭博事犯は喫茶店など比較的小規模な店舗などで摘発されている例が多いため、この特別措置は新たな問題の火種になることが予想されている。

中山部長は新風営法の施行条例制定状況について説明して、総括的説明を終えた。以上に関連し、志苫裕氏（社会）提出の第一次、第二次意見書に対する警察庁の「回答書」も確認された。それによると、警察庁は八号営業に該当する遊技設備を、「営業の方法によって賭博等に用いられるおそれがあるかどうかという観点から」施行規則第三条のとおり定めた、としているのが注目される。

下位法令、通達などでも 警察庁は柔軟性示す約束

以上に対し、志苫氏は小委員会への警察庁の対応を一般論として評価しつつ、なお見解が異なる部分があり法施行後も課題とする旨確認する「総括的意見書」を提出した。

その中で同氏は「八号営業のゲーム機の指定」について早急に緩和を図るよう求め、警察庁・古山剛防犯課長は「今後の法施行状況を見た上で対処すべく考え、今後さらに検討する」と答弁している。また志苫氏は解釈基準の遅れなど、施行上のトラブルも予想されるので施行状況を見ながら問題を整理し小委員会に報告するよう求めたが、これに対して古山課長は、「そういう混乱のないよう」「第一線（の警官）に対する指導を行なう」が、適宜報告もすると答弁している。

神谷信之助氏（共産）も、解釈基準に触れ八号営業の店舗などについての質疑を行なっている。

この小委員会でも最後に松浦功氏（自民）が、これら「通達や解釈についても修正する必要があれば修正する姿勢を持つよう求め（これで同氏は再三警察庁に柔軟性を求めたことになる）、中山部長はそうすると約束したが、問題を山積したまま法施行へ進んだ。

ナムコがワーナーと2月4日に合意

業務用アタリ社取得

WCIとの協力維持し、新しい段階に入る

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は二月四日、米国のアタリ・ゲームズ社（本社カリフォルニア州サニーベイル、ジョン・ファランド社長）の経営権を取得する契約を、アタリ・ゲームズ社の親会社であるワーナーコミュニケーションズ社（WCI、本社ニューヨーク、スチーブン・ロス会長）との間で行なったことを、翌五日発表した。

これは事実上、日本のナムコが米国のアタリ・ゲームズ社を買いとったことを意味しているが、ナムコではアタリ・ゲームズ社の株式の過半数を買いとったとし、その割合や取得に要した金額などについては一切公表していない。WCI社もアタリ・ゲームズ社の株式を一部分保有し続けることを明らかにしており、経営権を持つナムコと協力し合っていくもようである。

米国アタリ・ゲームズ社は昨年夏、アタリ社本社から分離された業務用TVゲーム機メーカー。もともとアタリ社は一九七二年、世界初の業務用TVゲーム機「ポン」の発売とともに設立され、さまざまなヒット作を世界中に供給し続けている。アタリ社は業務用と併行して家庭用も手がけてきているが、その影響で七六年には創設者ノーラン・ブッシュネル氏の手からWCI社の手に渡り、さらに八四年には業務用部門を除いて元コモドール社社長のジャック・トラミエル氏の手に渡った。現在のアタリ・ゲームズ社は、こうしてアタリ社から業務用（コインオプ）部門だけが分離独立されたもの、と言うことができる。ここ数年、米国のAM機業界は低迷気味であるが、アタリ・ゲームズ社のTVゲーム機開発力は衰えるどころか、いぜんとして世界的な指導者的メーカーである。

経営陣はナムコ4、WCI2　中村氏は会長に、中島氏社長

公式発表によると、ナムコとWCI社は、ナムコがアタリ社の業務用部門の経営権を取得する旨の合意に達したとのことで、この合意にはアタリゲームズ社が全米四十七カ所のアーケードゲーム場をオペレートしている「アタリ・アドベンチャー部門」は含まれていないとされている。従って今回ナムコが取得したのは、アタリゲームズ社からアタリ・アドベンチャー部門を差し引いた残り全部ということになる。

ナムコとアタリ社との関係は古く、アタリジャパンの取得まで遡ることができるが、一般にアタリ社の創業期から互いに協力関係にあったとされており、その間互いに技術提携からさらにはナムコ開発のTVゲームのアタリ社による許諾生産まで進められている。なおここ数年間、アタリ社製品の日本でのディストリビューターはナムコ、タイトー、セガ社の三社となっていた。

ナムコによると、業務用TVゲーム機分野で世界市場の七割を占めると言われている米国の業界が現在最盛期の二、三割まで減少し苦戦を強いられていること、その影響は多数のヒット作を出している日本のメーカーにも及び世界的にも好調とは言えないこと、また日本国内においても新風営法の下でかつてない厳しい局面を迎えること——これらの状況の中で、かねてよりTVゲームの世界的発展を強く熱望しているナムコとしては、この現状を打開するひとつとして世界的にも優れた開発力を持つアタリ・ゲームズ社の経営権を取得することを決めたもの。

ナムコでは今回の合意成立後、開発部門での人材交流を活発に行ない、企業経営を含めた協力体制を確立するとしている。また米国市場は回復する大きな可能性があること、WCIグループの各種事業（映画、音楽産業など）との連携が期待できることなどから、今回の合意はナムコの将来にとって新しい段階に入ったことになるとしている。

なお今後のアタリ・ゲームズ社の経営陣はナムコ側四名、WCI側二名で構成され、中村雅哉氏が会長に、ナムコアメリカ社の中島英行社長が社長を代行するとのこと。また関係者筋によると、ファランド社長は退任、シェーン・ブレイク副社長は留任するもよう。

現在のアタリ・ゲームズ社の業容は公表されていないが、そのTVゲーム機開発力は米国でも第一位であり、最近ではゲーム交換方式「アタリシステム」による新ゲーム「マーブルマッドネス」、「ペーパーボーイ」を発表して注目されている。

2月4日、東京で合意書に署名したナムコとWCI両首脳（左から右へ）中島英行・ナムコアメリカ社社長、エマニュエル・ジェラルド・WCI代表代理、中村雅哉・ナムコ社長、マーチン・D・ペーソンWCI執行副社長

任天堂「ファミコン」、海外へも意欲

米国用CESで発表

冬のCESでイメージ出品、夏には本格的な出荷

任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）の「ファミリーコンピュータ」は国内で大ヒットを続けているが、米国市場など海外へも意欲的で、その第一弾として一月上旬米国で開かれたCES（コンシューマー・エレクトロニクス・ショー）にサンプル出品し、大きな関心を集めた。同社では米国市場向け「ファミコン」を七月にも出荷するもようである。

今年冬のCESは一月五日から四日間、ラスベガスで開かれ、任天堂は米国市場向け「ファミコン」をここで初めて公開したが、それは日本国内用とはまた少し異るもので「ニンテンドー・アドバンスド・ビデオシステム」と名付けられている。

関係者筋によると、同社のCES出品機はあくまでもイメージ出品で、実際に市場出荷するものとは少し異なるが、基本的な型式は変らない。それによると「アドバンスド・ビデオシステム」は「ファミコン」の機能に加え、①射撃ゲームはコードレス、②画像はさらに立体化、③ミュージックボードと接続できる、などの特徴を持っている。

米国市場では家庭用TVゲーム機は二年前のピーク後（全世帯の二〇%に普及）衰退しているが、それは過去のアタリ社やコレコ社によるもの。今回任天堂が米国市場で初めて発表した〝ファミコン〟はまったく新しい内容であり、米国への上陸に大きな期待が寄せられている。任天堂では冬のCESでの成功に続き、六月に開かれる夏のCES（シカゴ）で今度は米国任天堂から市場への出荷を前提にした出品など積極的展開を図るもようである。

風営対象除外機に関し2協会が

誓約書を提出

NAOは景品機で要望書も

日本アミューズメント・オペレーター協会（NAO）と日本アミューズメントマシン工業協会（JAMMA）はそれぞれ警察庁に対し「誓約書」を提出した。これは、新風営法の施行に伴なう警察庁「解釈基準」において八号営業に該当する遊技設備から①いわゆるコックピット型ゲーム機、②モグラ叩きゲーム機が、当面除外されることになったことに関して、これらのゲーム機で問題を生じないよう警察庁が誓約を業界側に求め、業界側がそれに応じたもの。

NAOの「誓約書」は一月三十日付で、またJAMMAの「誓約書」は三十一日付で提出された。

またNAOは同日付で本来七号営業に属するとされる子ども用景品払出しゲーム機について、独特の論理でこれを新風営法の規則対象としないよう求める要望書を提出している。これらの全文は次のとおりである。

◎一月三十日付NAO・内田会長から警察庁保安部・中山部長あて誓約書

誓約書

風営適正化法の施行に当り、対象とする遊技設備から「腕相撲機、パンチングマシン等人の身体の力を表示するゲーム機」を除くほか

(1)筐体（他から内部が容易に見通せるもの）の中に実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類似するゲームを行わせるゲーム機

(2)機械式等の「もぐら叩き機」

を除いていただくことに関し、下記の通り誓約します。

1．これら除外設備による賭博行為が行われないこと。

2．これら除外設備について少年のたまり場とならないこと。

これがため、当協会といたしましては、業者の一本化と組織率の向上につとめ、自主規制の徹底をはかるなど業界秩序の確立に最善の努力を尽くします。

不幸にしてこれら除外設備に起因する問題が生じた場合には、これら設備の除外を撤回されましても異存ありません。

以上

◎一月三十一日付JAMMA・中村会長から警察庁・中山部長あて誓約書

誓約書

弊協会は、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」の施行に際し、〝ドライブゲーム〟、〝飛行機操縦ゲーム〟、〝機械式等のもぐら叩き機〟等が規制対象から除外されることになりました節は、ゲームセンター等においてこの種の遊技機を用いた〝賭博行為〟及び〝青少年のたまり場〟の防止について、協会が自主努力をいたしますことを誓約いたします。

なお、規制対象から除外されました遊技機によって前述の問題が発生した場合は、当該遊技機を規制対象から除外する措置を撤回されましても異存はありません。

以上

◎一月三十日付NAO・内田会長から警察庁・中山部長あて要望書

子ども用プライズゲーム機について

子ども用プライズゲーム機は国公委規則第三条第一項第四号の規定中「遊技の結果が物品により表示される遊技」の類に入るものと考えます。

しかしながら、一回の遊技料金が三十円までで、菓子類など景品を提供する子ども用プライズゲーム機は、これまでも「射幸心をそそるおそれがない遊技」として御庁においても認められております。事実これによる賭博行為などは皆無であり、主として低年齢の子ども用の単純な遊びに過ぎません。

したがいまして、問題が生じないことが明らかと考えられますので、規制の対象としないよう要望いたします。

以上

テーカン、現地法人を強化し

米国市場に進出

ロス郊外にテーカンUSA社

㈱テーカン（本社東京、柿原孝社長）ではこのほど、同社米国現地法人を強化して三月一日から再スタートすることを明らかにした。

同社ではかねてより北米市場への直接進出を計画してきており、すでに三年前に現地法人「USテーカンINC」をロサンゼルスに設立していたが、常駐スタッフもおらず言わば休眠状態にあった。しかし北米市場に関して同社製品の供給態勢の目途が立った現在、新たに再スタートさせることになったもの。

同社によると、子会社「USテーカンINC」は「テーカンUSA・INC」と社名を変更、事務所も三月一日に移転する。このため一月下旬から、テーカン・外国部長の仲田健一氏をテーカンUSA社の常勤副社長として派遣したとのこと。

テーカンUSA社は、北米市場での販売網をめぐらし、積極的な商品展開を図るもようである。なお同社では三月初めシカゴで開かれる国際展、ASIに出展を予定している。

テーカンUSA社の所在地などは次のとおり。

Tehkan USA,Inc., 1801 S,Ardia Maru Lane, Carson,CA 90746 USA
pone:213(329)5880

新潟県AMOP組合

風営法の勉強会

第5回総会で熱心に情報交換

新潟県アミューズメントオペレーター組合（事務局新潟市、石川忠太理事長、会員数二十八社）では一月二十二日、新潟市内の新潟第一ホテルにて第五回総会を開き、新風営法に関する情報交換などを行なった。

同総会では石川理事長が新潟県の施行条例対策などこれまでの経緯を説明し、「法律は変えられないが、運用面についてはできるだけ緩和を求め運動していきたい」と述べた。さらに同氏が施行条例の各条項ごとに説明した後、新風営法に関する情報交換を行なった。

このほか同総会では、①同組合の会則が一部変更され、「入会」と「除名」の二項目を新たに追加すること、②組合員の増加を図るために地元新聞などを通じ非組合員に入会の呼びかけを行なっていくこと、③同組合内に地域ごとの支部を設置すること、などが承認された。

なお同総会には同県少年福祉課の補導センター担当者二名が出席し、「新風営法施行を機にますます業界との関連性が強まるだろう。今後とも青少年健全育成に協力していただきたい」と挨拶した。その後、補導に関する質疑応答が行なわれた。

なお同総会のようすについては地元新聞である新潟日報の一月二十三日付夕刊で〝厳しくなる「新風営法」——県内業者が勉強会〟の見出しで詳しく報じられている。

新潟県AMOP組合第5回総会のようす。下は1月23日付新潟日報

"連合会前提に解散"

NAO第21回理事会、総会議案などを検討

日本アミューズメントオペレーター協会（本部東京、内田博会長、NAO）では一月二十三日、東京・霞が関の東海大学校友会館にて第二十一回理事会を開き、五十九年度事業活動報告および収支決算、六十年度事業計画案および収支予算案についてそれぞれ検討したほか、同協会の今後の組織問題に対する意見交換などを行なった。

まず宮原常務が昨年十二月上旬からこれまでの経過報告を行なった。その中で新風営法について八号営業の「店舗」「営業者」「深夜など営業時間外の処置」などに関する警察庁の解釈の一端が、京都府警による説明会（一月二十二日）での見解などをもとにして披露された。この時点では不明な点も多いことから、NAOでは警察庁の新風営法の解釈基準が明確になった段階で、警察庁にその説明会を開いてもらうようにするということになった。

五十九年度事業報告書については現在作成中であり、その内容はほとんどが風営対策に関連した陳情活動となっていることが報告された。また収支決算は風営対策会議や旅費などが大幅に増えたとされ、事業報告と収支決算の原案は了承された。

六十年度事業計画案および収支予算案については、NAOが六月解散の予定であることから当面の三ヵ月間（一月から三月）までの内容が報告された。現在確実に予定されている事業はNAOショー（二月十三日から二日間）、青少年育成国民会議主催の懇談会（三月四日）、青少年指導員養成講座（五月頃に大阪で開催予定）などであることが報告された。またNAOでは新風営法施行後もその運用面について警察庁といろいろ折衝すべき問題が出てくるとし、「警察庁でもその運用面で問題となる事柄については、その都度業界と話合うようになるだろうと言っている」と宮原常務から報告があった。

次にNAO第三回常任理事会（本紙第253号既報）での"全国連合会"作りに関する決定事項などが報告された。これに関連して「七月に連合会が結成されなかった場合でもNAOは解散するのか」との質問が出され、これに対し内田会長は「六月NAO解散、七月連合会設立を前提としているが、七月までにもし連合会ができなかったら審議のうえ、警察庁に対する窓口としてNAOを残す必要があろうかと思う」と答えた。

このほかNAOショーの準備状況が報告された。また現在の事務局に空きスペースがあるので、これを他の団体に貸し家賃を折半したらどうかという案が出され、近く設立される「日本SC遊園協会」に貸すことで了承された。

上の写真はNAO第21回理事会、下は"全国連合会"の第2回懇談会

連合会作りの　必要性のみ確認

全国第2回懇談会、趣旨や目的の検討棚上げで

各都道府県のAM機オペレーター協会（組合）の"全国連合会"を作るための第二回"懇談会"が一月二十三日、東京・霞が関の東海大学校友会館にて開かれ、全国二十三都道府県から三十一名が出席、とりあえず"連合会は必要"ということが再確認された。しかし連合会作りの趣旨や目的が明らかでないことについての反対意見もいぜん少なくなく、これらについては要望が出されたので、今後の準備作業は第一回"懇談会"（本紙第253号既報）で選んだ世話人を中心として進めることになった。

冒頭、テーカン（東京）の井上専務が司会兼座長役となり「前回"懇談会"以後に"連合会作りは急ぎすぎだ、全国の意見を聞いて慎重に進めてほしい"との意見がいくつか寄せられたため、前回決めた検討予定事項（連合会の定款など）を変更し、まず各地の合意を得ながら進めるということで、今回も自由討議としたい」と発言し、前回と同じような議論が繰り返された。

その主なものは①東京都オペレーター協会が二つもあること、②会員は八号営業者に限るのかどうか、③連合会の設立趣旨と目的、④だれが連合会作りを呼びかけるか――などで、それぞれについて意見交換がなされたことになる。

まず①については東京OP協会が二つもあるのは納得できないという意見が神出商産（愛知）の神出社長らから出され、これに対し井上氏は「一本化するよう働きかけており、八号営業がはっきりした段階で再度呼びかける」とし、友栄（東京）の内田社長は「二つとも連合会に入ってもらい、将来的に一本化する方向で行けばよい」と語った。

②の連合会の対象業者については、タイトー（東京）の中西社長が「すべてのオペレーターに入ってもらい、その中で業態別に部会なり委員会を作ればよい。それで我々が中心に警察庁の窓口となっていけるのではないか」と述べたが、神出氏は「警察庁への窓口となる連合会にするなら八号営業が主体となるはず。そうなれば喫茶店オーナーなども入ってもらわねばならない」とし、問題点を指摘した。

③の連合会設立の趣旨と目的については神出氏らから「全然明らかではない」との不満が出されたが、これに対し中西氏は「まず連合会が必要かどうかを先に決め、必要となれば世話人を中心に趣旨を決めていく」と述べ、変則的ながらもほぼその方向で進めることになった。

また④の連合会作りの呼びかけについては、前回は東京都AMOP協会（中西会長）がとりあえず行なったが、今回は前回選んだ世話人（全国を十ブロックに分け、ブロックごとの代表のOP団体代表）の名前で全国に呼びかけたことになる。しかしこの世話人になることを了承していないところもあり、一部に批判が出たことがサービスゲームス福岡（福岡）の児玉社長から指摘された。このため同"懇談会"に欠席した協会もあったが、結局この問題については明確な回答がないまま終った。

このほか児玉氏から「NAOは東京から作った協会で、地方の賛同が得られなかったため力が弱かったし、問題も多かった。連合会作りは頭をすげかえてやってほしいが、急ぎすぎてはいないか。風営問題だけでなく将来のことを考えたものにしなくては、役に立たないだろう」との意見が出されたが、これに対してはとくに意見もなく、結局"連合会は必要"ということのみ全員の一致を見た。

（5めん下段に続く）

AMショー10月2日

JAMMA第23回理事会、総会議案を審議

日本アミューズメントマシン工業協会（本部東京、中村雅哉会長、JAMMA）では一月二十五日、東京・霞が関の東海大学校友会館にて第二十三回理事会を開き、総会提出議案などを審議した。

総会提出議案については五十九年度事業報告および収支計算書が原案どおりとなり、六十年度事業計画案ならびに収支予算案は審議の結果、一部修正したうえで総会に提出することになった。また総会で行なわれる任期満了に伴う役員改選については、その選出方法が検討された。これは前回、立候補者が立候補届と所信表明を提出し、それを事前に会員に知らせ、総会で無記名投票により選出する方法がとられてきた。これについて「所信表明は要らないのではないか」との意見も出たが、結局前回どおりの方法で行なうことになった。

今年のAMショーについては昨年と同様、十月二日から二日間、東京流通センターで開催することになった。その際海外業者のAMショー出展について審議された結果、「当業界の規律をよく理解してもらい、"特別会員"としたうえで出展参加してもらうのが望ましい」ということになり、この旨定款の変更を行なうことになった。

英国の業者による「日本のビデオゲームメーカーへの公開状」（本紙前号「海外の話題」参照）について意見交換がなされた。これは日本からの無断輸出品が欧州市場を混乱させているというものだが、この件は著作権問題等対策委員会で早急に検討することになった。

㈱コニー産業と㈱ユニエンタープライズの退会が承認された。また会員代表者の名儀で㈱岡本製作所は岡本社長から近成部長と渡辺支店長に、加藤工業㈱は加藤社長から加藤克彦専務に変更することが承認された。このほか①新風営法についての警察庁の運用基準の考え方などの報告と意見交換、②㈲ボナンザ・エンタープライズとの和解の報告（前号既報）、③「コピー防止表示の方法特許」への対応の検討、④各委員会の報告などが行なわれた。また森理事（㈱エスコ貿易）から辞任届が出され、これが了承された。

上の写真はJAMMA第23回理事会（1月25日）のようす

（4めん下からの続き）

そしてとりあえず、連合会の趣旨および定款作りに対する要望が、各出席者から出された。その主な内容は、中央の情報を正確に全国に流すこと、末組織業者の組織化、長期的展望に立った組織作り――などだが、時間の都合とのことで発言は途中で打切られ、今後は世話人を中心に連合会作りの準備を進めていくことが了承されている。

科学万博「星丸ランド」の遊園関係

施設内容決まる

4グループ10社が参加

「科学万博－つくば85」（(財)国際科学技術博覧会協会主催）が三月十七日から百八十四日間、茨城県筑波研究学園都市で開催されるが、同博の遊園地ゾーン「星丸ランド」の概要がこのほど明らかになった。

同博は"人間・居住・環境と科学技術"をテーマに約百ヘクタールの会場で開かれ、約六十のパビリオンと各種の施設および遊園施設で構成されており、会期中の入場者見込みは二千万人となっている。そのうち星丸ランドは会場内の南西部約一万八千平方㍍の敷地にあり、星丸ランドのみの入場者数は約二百万人（同博入場者予想の一割）と予想されている。

星丸ランドは既報のとおり、思川観光㈱、㈱常陽新聞社、泉陽興業㈱、㈱ナムコの四社の共同参加によるもので、そのうち思川観光㈱に㈱トーゴ、明昌特殊産業㈱、三精輸送機㈱、朝日エンジニアリング㈱の四社が協力、また㈱ナムコにはタスコ㈱と関東娯楽工業㈱の二社が協力している。星丸ランドの設置機種は次のとおり。

思川観光担当＝「スタージェット」（トーゴ製スタンディングコースター）、「スーパーエンタープライズ」（明昌特殊産業製）、「コスモラビット」（三精輸送機製急流すべり）、「星丸トレイン」（朝日エンジニアリング製）。泉陽興業担当＝「スペースプラズマ」（泉陽興業製ジェットコースター）、「スーパートルネーダー」（同、初公開の絶叫機）、「スーパースイング」（同）。常陽新聞社担当＝「グレートポセイドン」（同）、「サイクルモノレール」（同）。ナムコ担当＝「アファアパーク」（タスコ製エアーアクション遊具五機種）、「わいわいハウス」（タスコ製と関東娯楽工業製、ナムコ製の小型乗物機、各種アーケードゲーム機、AMロボット、パソコンなど設置）。これらの機械はすべてそのメーカーが設置し、会期中の運営も（「星丸トレイン」以外は）設置メーカーが行なうことになっている。

なお星丸ランド以外の会場内にも遊園施設が設置される。その内容は次のとおり、「テクノコスモス」（泉陽興業製、世界最大の大観覧車）、「テレコムリング」（同、斜め回転の観覧車）、「ビスタライナー」（同、ミニモノレール）、「スカイライド」（明昌特殊産業製、ゴンドラリフト）。

特許・実用新案出願公告・公開

（1月23～2月14日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告/公開の日付、発明/考案の名称、出願人、公告/公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊔は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

二月四日付＝「カードゲーム機における画像表示方法」、高砂電器産業㈱（大阪）、公開21783㊔、58－132287。

二月十四日付＝「ビデオゲーム機における情報処理方法」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、公開29170、58－136094。同、公開29175、58－136095。「ビデオディスプレイ装置を具備したテレビゲームマシン」、㈱タイトー（東京）、公開29171、58－136705。

実用新案出願公告

二月八日付＝「占い用装置」、御射山宇彦（東京）、公告4543審、51－166279。

実用新案出願公開

一月二十四日付＝「コインホッパ」、船井電機㈱（大阪）、公開10689㊔、58－103023。「テレビジョン・ゲーム機」、㈱タイトー（東京）、公開10692㊔、59－71840。

一月二十九日付＝「操作盤」、コスモ㈱（大阪）、公開13184、58－104338。

二月六日付＝「電子ゲーム器用回路素子切替スイッチ」、㈱アルテック（埼玉）、公開17790、58－110032。「コースタ」、泉陽興業㈱（大阪）、公開17794㊔、58－109998。

山口県健娯協会

1月31日に設立、新法説明会も

河村生夫会長

山口県下のAM機オペレーター団体「山口県健全娯楽業協会」の設立総会が一月三十一日、山口市内の防長会館にて開かれ、同協会は正式に発足した。また同総会では県警保安部防犯少年課の担当官による新風営法説明も行なわれた。

同協会はアミューズメント山口など十二社が設立準備を進めてきたもので、同総会には三十四社が出席した。同総会では㈱タイトー・山口営業所の延時義弘氏が同協会設立に関する経過を報告した後、定款の承認、会費の決定、役員選出などを行なった。会員資格は八号営業者であるかどうかを問わず県内でオペレーター事業に携わっている者で、入会金は一万円、会費は年二万円となっている。役員は次のとおり。

会長＝河村生夫氏（アミューズメント山口）、副会長＝田中豊氏（日南電業㈱）、山本徹生氏（宇部娯楽）。

理事＝市岡登志雄氏（市岡商行）、佐々木昌一氏（大広㈱）、土田昇氏（土田文化機器㈱）、武田洋佳氏（アイレム㈱・徳山営業所）、磯村秀雄氏㈱徳山ジューク）、西寛氏（セガ社・広島営業所）、真鍋正氏（㈱ナムコ・東京本社）、川崎宣夫氏（川崎商事㈱）、延時義弘氏。

監事＝徳重隆雄氏（山口娯楽）、越本明氏（ヤングパレス）。同協会の事務局はアミューズメント山口（山口市湯田温泉三－五－八、ホテル松政内、☎〇八三九－二四－五二一二）内。

また同総会では来ひんとして県警防犯少年課の甲斐真澄課長、民社党県連の秋本邦彦副書記長が出席、それぞれ挨拶した。続いて新風営法に関する説明会が行なわれ、これには県警保安課の神徳正治課長補佐と福岡米次課長補佐が出席、新風営法および施行条例についての概略的な説明が行なわれた。

なお同協会によると二月中旬現在での会員数は三十一社となっている。

山口県健全娯楽業協会設立総会にて挨拶する県警の甲斐課長

三重AMOP協

1月21日事実上発足

2月15日の総会で正式設立予定

三重県下のAM機オペレーター団体「三重アミューズメントオペレーター協会」が一月二十一日、伊勢市内のレストランカジノにて開かれた会合で変則的ながらも事実上発足した。

同協会は㈲鈴木商会など十数社が発起人になって設立準備を進めてきたもので、同会合には四十一名が出席、定款などを審議した。定款はその大要が承認されており、それによると会員資格は八号営業であるなしを問わず県内でオペレーター事業を健全に営む者で「青少年の入場について、自主的に制限を行える」者となっている。なお会費などの細部については理事会（二月六日）で検討することになった。また役員については会長に鈴木光紀氏（㈲鈴木商会）を選出したほか、発起人を中心に十名の理事を選んだ。なお役員のうち副会長は二月六日の理事会で協議することになっており、監事については総会で選出するとされている。同協会の事務局は三重自動販売機㈱（度会郡玉城町世古三四五、☎〇五九六－二五－九一九一）内に設置されることになった。

このように同協会は変則的ながらも事実上発足しているが、さらに二月十五日に第一回総会を開き、同総会で定款、会費、役員などを正式に決定することになっている。また同協会の総会において会議に先だって、県警より担当官を招いて、新風営法に関する説明会を開く予定（次号で詳報）。

愛媛県もAM協

12月10日発足、2月18日設立総会

四国4県のOP協は出揃う

愛媛県下のAM機オペレーター団体「愛媛県アミューズメントオペレーター協会」が十二月十日、松山市内の喫茶店16番館にて開かれた会合で非公式ながら事実上発足した。これにより四国四県のオペレーター協会はすべて出揃ったことになる。

同会合には二十四社が集まり、同協会の定款の審議や役員選出などを行なった。同協会によると会員資格は八号営業の対象非対象を問わず県内でオペレーター事業を営む者で、入会金は一万円、会費は年二万円となっている。同協会の役員は次のとおり。

会長＝日野悟氏（松山ゲームサービス）、副会長＝高岡和男氏（㈱タイトー・松山営業所）、薦田重清氏（ニューコモダ）、吉岡智氏（南海ボウル）。

専務理事＝福嶺巌氏（ミネマシーン）、理事＝金田克信氏（奥道後バス㈱）、玉井晃氏（㈱ナムコ・松山営業所）、梅谷清茂氏（セガ社・松山営業所）。

監査＝藤井朝安氏（フジ玩具）。なお同協会の事務局は松山ゲームサービス（松山市余戸南四－九－四十、☎〇八九九－七一－五七八六）内に設置されている。

以上は非公式な会合とし、正式な設立総会は二月十八日に開かれる予定。また同協会では設立総会に愛媛県警より担当官を招いて、新風営法に関する説明会を行ないたい、としている。

新風営法説明会

群馬県健娯協が臨時総会で

群馬県健全娯楽業協会（事務局高崎市、吉村啓一郎会長、会員数二十四社）では十二月十三日に、また一月十三日に同市内の高崎市商工会議所にて、それぞれ臨時総会を開いた。さらに一月三十一日には同商工会議所にて群馬県警より担当官を招き、新風営法に関する説明会を開いた。

十二月十三日の臨時総会では同県新風営法施行条例に向けた業者側の要望事項について協議した。なお同協会ではこれら要望事項をまとめ、十二月二十日に県警と県議会にそれぞれ提出している。

一月十六日の臨時総会では新風営法に関する情報交換を行なうとともに、同県行政書士会の曽根清会長を招いて、同氏より新風営法施行に伴なう業者側の申請手続について説明を受けた。このほか同協会の会員増加を図るため、入会を呼びかける広告を地元新聞に掲載すること、県警より担当官を招いて新風営法の説明会を開くことなどが協議された。

なお同協会による新聞広告は一月十九日、同二十一日、同二十二日付の上毛新聞で掲載している。また一月二十八日付の上毛新聞には〝31日に新風営法の説明会〟の見出しで、同協会主催による新風営法説明会の予定が報じられている。

一月三十一日の説明会には同県警防犯課の高橋久寿課長補佐が出席、これに同協会の全会員のほか二十七社の非会員が参加した。同協会によると高橋氏は設備構造など明らかにされていないものがあるとした上で、新風営法および群馬県の施行条例などについて説明した、としている。

ルート解明へ捜索を

「クラウンズゴルフ」無断複製事件で神奈川県警

㈱エスコ貿易のTVゲーム機「クラウンズゴルフ」について、その無断コピー品を製造販売していたマイクロデバイス㈱（本社相模原市、成川滋社長）に関して、神奈川県警環境課と川崎署は一月十日、著作権法違反などの疑いでマイクロデバイス社など四ヵ所を家宅捜索した。

これは朝日、読売、神奈川など各紙ですでに報じられたもの。それらによると次のようになる。

TVゲーム機「クラウンズゴルフ」は大平技研工業㈱（本社岐阜県関市、大平輝雄社長）開発で、㈱エスコ貿易（本社東京、森健次郎社長）が国内での独占的製造販売権を持つもの。エスコ貿易では同ゲームを昨年六月から発売したが、ほぼ同時期にいくつかのコピーヤーから無断コピー品が市場に出たことにより、神奈川県警に著作権法違反などで告訴した。

同県警の調べによると同ゲームの製造段階でIC部品が不足していた状況の下、エスコ貿易の当時の部長代理に対し部品を供給するかのような態度で接近したマイクロデバイスの成川社長が、その部長代理からパーツリストや回路図などを入手、これらに基づき無断コピー品を製造販売したもの。問題となった部長代理について、エスコ貿易の森社長は「私の管理不行届きによるものであり、まことに遺憾である」と語っている。マイクロデバイス社は二年前にも同様の事件で埼玉県警に適発されており、また昨年二月には法人税法違反で横浜地裁から懲役一年二月（執行猶予三年）の有罪判決を受けているとのこと。

今回の事件は根元が深いもようで、同県警では取調べを続けているとのことである。なお「クラウンズゴルフ」については、マイクロデバイス社以外にも別ルートの無断コピー品があるとのこと。

ユニエンターも

リーガルなどの影響で倒産

AMゲーム機販売業者の㈱ユニエンタープライズ（本社仙台市、玉手良光社長）、そして㈱リーガル（本社東京、川島昭八社長）が相次いで一月上旬倒産した。ユニエンターは営業を継続中で、再建策を図りつつある。

これは民間の信用調査機関の調べによるもの。それによると、十二月二十八日に開かれたリーガルの債権者会議で十二月末と一月十日の不渡りとの会社整理方針が決まり、リーガルはそのまま二回不渡りを出した。一方のユニエンターは、リーガルなどの焦つきを受け一月四日と五日、両日不渡を出したもの。

リーガルは昭和五十七年七月、川島氏がエスコ貿易を退社、設立したもの。調べによると累積赤字を抱え、資金難に陥っていた。負債約一億八千五百万円とのこと。

ユニエンターは四十三年創業、四十七年㈱東北娯楽機商事に改組、四十九年から現商号になった。TV機「頭の体操」をはじめいくつかのヒット機を生んだ。しかし昨年八月の八千代電器産業の倒産で不良債権が発生、リーガルなどの焦つきが加わったもの。負債総額七億八千万円とも九億円とも伝えられている。

ユニエンターでは一月八日に東京で債権者会議を開き、再建策を図りつつある。なお調べによると、㈲新星（本社東京、木村義広社長）も十二月下旬に経営破たんを起しており（負債約二億円）これもユニエンターの倒産を促したとされている。

また以上とは別に、トランスワールド商事㈱（本社大阪、高井一秀社長）も十二月五日、二回目の不渡りを出している。同社は五十三年設立のゲーム機販売会社。負債約二億円とのこと。

論潮 「解釈基準」の意義

新風営法施行に当たって警察当局は、「八号営業」に係わる遊技設備と設置場所に関して、当面の規制対象から除外するものを明らかにしたが、評価できる方向とそうでない方向に分裂している、と言うことができる。

つまり、遊技設備に関しては、どういうものが賭博に用いられているかを実態に即して調査、分析して、賭博に使用されやすいものに限定することによって、法の目的を達成できるわけであり、この観点からすれば当局による調査、分析はまだ進んでいないのに等しいほどの段階である。しかし、今回法施行に当たって、わずかな機種ながらもAMゲーム機が規制対象から除外されたことは、法の目的に一歩でも近づいたこととして大いに評価すべきことである。だが、健全なAMゲーム機のうち除外されたものはごく一部分にすぎず、なお一層の努力が望まれるところである。

一方、設置場所について、結果としてゲーム機設置面積が客の用に供されるフロア面積の一〇%未満ならば、許可を要しない扱いとすることは、広いレストランなどに関しては納得できるとしても、喫茶店など比較的小規模な店舗については、賭博の未然防止という法の目的から大きく逸脱するのではないか、という疑問が出る。賭博ゲームの追放は、健全なAM業界からすれば悲願のようなものである。賭博ゲームと健全なAMゲームとを混同視されることで、AM業界はどれほど被害を被ったかわからないほどであるが、この混同はいぜん続けられている。賭博ゲームを行なう店舗が風営の対象から外されるならば、とりも直さずAMゲーム場をさらに困難な状況に追いつめることになる。〝健全化〟などはとうてい望めそうもないと思われるのである。

こうして遊技設備については正しい方向へ向いつつあるが、設置場所については正しくない方向に向いつつあると言える。しかし後者については、前者の解決が先行するのではないだろうか。

東亜無線に吸収

タイマーなどの東亜自動電機

乗物機のタイマーなどの専業メーカー、㈱東亜自動電機製作所（本社大阪、大塚登社長）が二月一日付で、親会社の東亜無線電機㈱（本社大阪、江見一男社長）に吸収合併された。これにより従来からのタイマー、擬音発生装置などは東亜無線電機の電子機器事業部が担当することになった。

東亜無線電機㈱・電子機器事業部＝大阪市浪速区日本橋五の十九の十五、☎六四四－四七〇一、青木盛信次長。

東亜自動電機は昭和三十六年、トーアグループの電子機器販売会社として発足、同年オートタイマーを発売、三十九年から専門メーカーとなって今日に至っているが、今回トーアグループの再編に伴ない親会社に統合されたもの。

社名変更

㈱エトマック（旧・㈲エトマック）＝東京都豊島区南池袋二の四十七の六、パレス南池袋二〇一、☎九八八－六〇八〇、千葉繁雄社長。

阪南電子（旧・阪南サービス）＝大阪府寝屋川市緑町一の二、☎（〇七二〇）二七－六三〇二、森田友久社長。

事務所移転

サン電子㈱・東京営業所＝東京都千代田区内神田一の十六の八、三立社浜野ビル七F、☎二九三－五二一一、山口正則所長。

「新風営法」解釈基準

1月29日

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律等の解釈基準

（注 一部変更あり。1めん記事参照）

風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号。以下「法」という。）等について必要な解釈の基準は、下記のとおりとする。

記

第一 法の目的について（法第一条関係）

1 法第一条は、従来から本法の目的とされていたところを確認するとともに、風俗営業は業務の適正化を通じてその健全化を図るべき営業であることを明確にし、題名の変更とあわせて、風俗営業が適正に営まれている場合でも取締りの対象であるかのような誤解を与えることのないようにしたものである。

2 法第一条中「善良の風俗」の「保持」とは、国民の健全な道義観念により人の欲望を基盤とする風俗生活関係を善良の状態に保持することである。

3 法第一条中「清浄な風俗環境」の「保持」とは、さまざまな風俗生活関係から形成される地域の風俗環境を清浄な状態に保持することである。

4 法第一条中「少年の健全な育成に障害を及ぼす行為」の「防止」とは、未成熟な少年の心身に有害な影響を与え、その健全な成長を阻害する効果をもたらす行為を防止することである。

第二 ゲームセンター等の定義について（法第二条第一項第八号関係）

1 趣旨

本号は、ゲーム機賭博事犯や少年非行の温床となるおそれのあるゲームセンター等を、風俗営業とすることによりその健全化と業務の適正化を図ることとするものである。

2 遊技設備

本号は、「スロットマシン、テレビゲーム機その他の遊技設備で、本来の用途以外の用途として射幸心をそそるおそれのある遊技に用いることができるもの（国家公安委員会規則で定めるものに限る。）」を設置して客に遊技をさせる営業を対象とする。具体的な遊技設備は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行規則（昭和六十年国家公安委員会規則第一号。以下「施行規則」という。）第三条に定められている。スロットマシン、テレビゲーム機等で遊技の結果が定量的に表れるもの又は遊技の結果が勝負として表れるものや、ルーレット台やトランプ台等賭博に用いられる可能性がある遊技設備は対象となるが、占い機で盤面にインプットすべき内容を指示する程度にとどまるもの等これら以外の遊技設備は、対象から除外される。

また、遊技の結果が定量的に表れ、又は遊技の結果が勝負として表れる遊技設備であっても、単に人の物理的力を表示するもの等については、「射幸心をそそる遊技の用に供されないことが明らかなもの」として対象から除外することとしているが、この規定は通常のインベーダーゲーム機等を対象から除外とするという趣旨ではない。

なお、

① 筐体（他から内部が容易に見通せるもの）の中に実物に類似する運転席や操縦席が設けられていて「ドライブゲーム」、「飛行機操縦ゲーム」その他これに類するゲームを行わせるゲーム機

② 機械式等のもぐら叩き機

については、当面賭博、少年のたまり場等の問題が生じないかどうかを見守ることとし、施行に当たっては、規制の対象としない扱いとする。

3 店舗その他これに類する区画された施設

本号は、「遊技設備を備える店舗その他これに類する区画された施設」において当該遊技設備を用いて客に遊技をさせる営業を対象とする。したがって、屋外にあるもの等「店舗その他これに類する区画された施設」に当たらない場所において客に遊技をさせる営業は、本号の対象とはならない。

(1) 店舗

ア 店舗の意義

「店舗」とは、社会通念上一つの営業の単位と言い得る程度に外形的に独立した施設をいい、ゲームセンター、ゲーム喫茶のように法第二条第一項第八号の営業用に設けられた店舗である場合はもとより、飲食店営業、小売業等の営業用に設けられた店舗も、法第二条第一項第八号の「店舗」に含まれる。すなわち、社会通念上の「店舗」に遊技設備を備える場合は、風俗営業の許可を要することとなる。

施設が「一つの営業の単位と言い得る程度に外形的に独立」しているとは、看板等の表示、従業員の服装、又は営業時間の独立性等その実態から判断して、一つの営業単位としての独立的性格を有することをいう。

したがって、区画された施設が一個の営業用の家屋である場合には当然に店舗となるが、区画された施設がビルディング等の大規模な建物の内部にある場合でも、この独立的性格を有するときには、店舗に当たる。

イ 風俗営業の許可を要しない扱いとする場合

アによれば、例えば、大きなレストラン等の店舗の片隅に一台のゲーム機を設置する場合にも風俗営業の許可を要することとなるが、この事例のように当該店舗内において占めるゲーム機営業としての外形的独立性が著しく小さいものについては、法的規制の必要性が小さいこととなる場合もあると考えられる。

そこで、ゲーム機設置部分を含む店舗の一フロアの客の用に供される部分の床面積に対して客の遊技の用に供される部分（店舗でない区画された部分も含む。）の床面積（当該床面積は、客の占めるスペース、遊技設備の種類等を勘案し、遊技設備の直接占める面積のおおむね三倍として計算するものとする。ただし、一台の遊技設備の直接占める面積の三倍が一・五平方メートルに満たないときは、当該遊技設備に係る床面積は一・五平方メートルとして計算するものとする。）が占める割合が五パーセント（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行令（昭和五十九年政令第三百十九号。以下「令」という。）第一条各号に掲げるホテル若しくは旅館、大規模小売店舗又は遊園地にあっては、一〇パーセント）を超えない場合は、当面問題を生じないかどうかの推移を見守ることとし、改正法の施行の時点では風俗営業の許可を要しない扱いとする。

(2) 店舗に類する区画された施設

店舗に類する区画された施設において客に遊技をさせる営業は、政令で定める施設において営まれる営業を除き、本号の対象となる。

「店舗に類する区画された施設」とは、いわゆるゲームコーナーのように「店舗」に当たらない区画された施設で、営業行為の行われるものをいい、例えば、旅館、ホテル、ショッピングセンター等の大規模な施設の内部にある区画された施設をいう。

店舗に類する区画された施設については、令第一条で定めるものは、対象から除外される。

令第一条中「当該施設の内部を…当該施設の外部から容易に見通すことができるもの」とは、例えば、通常の区画されたゲームコーナーにあっては、通路等に接した面について、

ア テーブルの高さ程度以上の部分が開放されているもの

イ ガラス張り等で閉鎖されている場合には、当該ガラス等が無色透明でおおい等がなされていないもの

等であって、内部の照明又は構造、設備若しくは物品等が見通しを妨げず、外部から内部のほぼ全体を見通すことができるものがこれに該当する。

また、大規模小売店舗内の区画された施設については、大規模小売店舗内の店舗に当たらない区画された施設のうち、小売業の用に供し、又はこれに随伴する施設で、主として小売業部分に来集する顧客が利用するものがこれに当たる。

なお、(1)イの扱いは、区画された施設についても同様である。

第三 接待について（法第二条第三項関係）（略）

第四 風俗関連営業の定義について（法第二条第四項関係）（略）

第五 風俗営業の許可について（法第三条、第四条、第五条関係）

1 一般的留意事項

許可申請書類の記載は、簡潔で必要十分なもので足りることとするとともに、審査事務の合理化、審査期間の短縮化を図り、申請者に無用の負担をかけることのないよう努める必要がある。

2 許可の条件

許可に条件を付し、又はこれを変更することができるのは、法令又は条例を遵守していても、具体的な事情により、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為が行われるおそれがある場合に限られ、付される条件も、これらの行為を防止するため、必要最小限度のものでなければならない。

条件が必要最小限度であるためには、次の要件を満たす必要がある。

(1) 条件が、善良の風俗若しくは清浄な風俗環境を害する行為又は少年の健全な育成に障害を及ぼす行為に関するものであること。

(2) その条件を付したことにより、そのような行為を防止することができること。（合理的な関連性があること。）

(3) 比例原則の範囲内であること。

(4) 営業者が受忍すべき範囲のものであり、営業者に無用の負担をかけるものでないこと。

3 構造及び設備の技術上の基準

(1) 施行規則第六条中「見通しを妨げる設備」とは、仕切り、つい立て、カーテン、背の高いいす（おおむね高さが一メートル以上のもの）等をいう。

(2) 施行規則第六条中「善良の風俗又は清浄な風俗環境を害するおそれのある写真、広告物、装飾その他の設備」とは、例えば、男女の性交場面を写した写真、売春を行っている場所についての広告、性器を模した装飾、回転ベッド、振動ベッド等の設備をいう。

(3) 施行規則第六条中「営業所内の照度が十（五）ルクス以下とならないよう維持されるため必要な構造又は設備を有する」とは、一般的には、照度の基準に達する照明設備を設けていることで足りるが、照度の基準に満たない照度に自由に変えられるスライダックス等の照明設備を設けることは認められない。

(4) 施行規則第六条中「騒音又は振動の数値が…条例で定める数値に満たないように維持されるため必要な構造又は設備を有する」とは、営業活動に伴う騒音が条例で定める数値に達する場合は、防音設備を設けなければならないとするものである。しかし、例えば、音響設備を設けないため特に騒音が発生しない場合や、建物の壁が厚いこと、営業所の境界地まで相当な距離があること等により外部に音が漏れない場合にまで防音設備の設置を義務づけるものではない。

4 保護対象施設からの距離

令第六条第二号中「おおむね百メートル」とは、水平面で測る距離についていうものであり、例えば、営業所がビルの二階以上又は地下にある場合でも、営業所の存在する位置から垂直に地面に下ろした位置について測るものとする。

5 許可申請書の添付書類

(1) 「営業所の使用について権原を有することを疎明する書類」とは、所有権、賃借権等、当該営業所の使用方法を最終的に決定することができる権原に関するものをいう。

(2) 「営業所の平面図」は、建築確認申請時に提出する青写真に、出入口の位置、いす、テーブルの配置等必要な事項を記載したもので足りる。

(3) 「営業所の周囲の略図」は、条例で定める保護対象施設との関係が明らかとなるような略図をいう。

(4) 「最近五年間の略歴を記載した書面」には、勤務先、役職、住所地等の略歴の記載を要する。

(5) 誓約書は、連名で提出することを妨げない。

第六 営業所の構造及び設備の変更について（法第九条関係）

1 軽微な変更

法第九条第三項第二号の規定により届出を要する構造又は設備の変更は、営業所の小規模の修繕又は模様替、家具の入れ替え、照明設備、音響設備又は防音設備の変更等である。

2 届出を要しない変更

次に掲げる構造又は設備の変更については、法第九条第三項の届出を要しない。

(1) 軽微な破損箇所の原状回復

(2) 照明設備、音響設備等の同一の規格及び性能の範囲内で行われる設備の更新

(3) 法第二条第一項第八号の営業におけるゲーム機のソフトのみの入れ替え

(4) 営業所内の見通しを妨げない程度の軽微ないす、テーブル等の配置の変更

第七 騒音及び振動の規制について（法第十五条、第三十二条第四項関係）

本条は、風俗営業及び深夜における飲食店営業に係る騒音及び振動について、現下のカラオケ騒音の問題等にかんがみ、従来条例に設けられていた騒音規制の規定の内容を明確にすることとしたものである。

第八 広告及び宣伝の規制について（法第十六条、第二十八条第六項関係）

1 外形等

(1) この規定は、主として清浄な風俗環境の保持を図るために設けられたものであるが、憲法上、表現の自由及び営業の自由が保障されていることにかんがみ、視覚に訴える広告又は宣伝を規制する場合は、公衆の目に触れやすいものの規制に限る。

ア 公道、駅前広場等多数の人間が通行する場所で行われる場合にあっては、当該広告物等が、付近（数メートル程度離れた場所）にいる人間に判別できる程度のものとする。ただし、プラカードを持って移動する場合のように、広告物自体を移動させる場合にあっては、すぐ近くで判別できるものであれば足りる。また、ビラ配り等公衆の各人に手渡す場合は、ビラ等の大きさを問わない。

イ 公衆電話等公衆が特定の目的のために利用する場所における広告又は宣伝は、当該場所を利用する人間が利用の際に広告物等の内容を判別することができるものであれば足りる。

(2) 聴覚に訴える広告又は宣伝を規制する場合は、通常周囲の騒音との関係で、付近にいる公衆が聞くことのできる程度のものを規制の対象とする。

2 内容

(1) 清浄な風俗環境を害する等この法律の目的に反するものに限る。

(2) 視覚に訴える広告・宣伝にあっては、典型的には衣服を脱いだ人の姿態や性交、性交類似行為、性器等を描写するもの、営業所内でひわいな行為が行われていることを表すもの等が規制の対象となる。

(3) また、聴覚に訴える広告・宣伝にあっては、その内容がひわいな場合等が規制の対象となる。また、著しく大きな騒音を発生させている場合は、騒音に関する遵守事項の違反となりうるほか、本条の違反ともなる。

(4) なお、単に店名及び料金のみを表示する広告・宣伝、単に色彩が派手である広告・宣伝等は規制の対象とならない。

また、建物の外観は、それが広告又は宣伝に当たるものと解されない限り、本条による規制の対象となるものではない。

第九 営業所の管理者について（法第二十四条関係）

1 法第二十四条の規定は、風俗営業の健全化を自主的に促進するため設けたものであり、営業者の自主性を不当に侵害しないように配慮する必要がある。

2 法第二十四条第一項中「統括管理する者」とは、全体をまとめて管理する者という意味であり、したがって、本法の管理者には、店長、支配人等が該当する。

なお、営業者自らが当該営業所における業務の実施を直接統括管理する場合には、営業者が自らを管理者として選任すればよく、他に管理者を選任する必要はない。

3 施行規則第三十条中「営業所ごとに専任」とは、その営業所に常勤して管理者の業務に従事し得る状態にあることをいう。

なお、二つの営業所が接着しており、双方の店を同時に統括管理することができ、管理者の業務を適正に行い得る場合にあっては、当面管理者を同一人とすることも可能である扱いとする。

4 施行規則第三十一条第一号中「従業者に対する指導に関する計画」の「作成」とは、例えば、法令遵守のため何月は特に何について指導するか等の計画を作成することをいう。

5 法第二十四条第五項の解任の勧告は、行政処分ではなく、その効果は、営業者の自主的判断に待つものである。

6 施行規則第三十三条第二項中「特別の事情がある場合」とは、特定の種類又は特定の地域の風俗営業について、同種の違反行為が多数行われている状況、少年のたまり場になっている状況等にあり、管理者を集めて講習を行うことによりこれらの事情を解消し、風俗営業の健全化を図ることが期待できる場合、法令の重要な改正があり、管理者に周知させる必要がある場合等をいう。

第十 指示について（法第二十五条、第二十九条、第三十四条関係）

1 指示の規定は、営業者の自主的な努力を促す手段として設けたものである。

2 「指示」は、比例原則にのっとって行うべきものであり、営業者に過大な負担を課すものであってはならない。

また、指示の内容は、違反状態の解消のための措置、将来の違反の防止のための措置等を具体的に示すものでなければならない。

3 「指示」は、行政処分であり、その理由、内容、不服申立てをすることができる旨等を記載した公安委員会名の文書で行うものである。

第十一 営業の停止等について（法第二十六条、第三十条、第三十四条関係）

1 法第二十六条第一項及び第三十四条第二項中「法令若しくはこの法律に基づく条例の規定に違反した」とは、当該営業に関し法令等に違反した場合をいい、全く別の場所で当該営業に関係なく行われた違反行為まで含むものではない。

2 法第二十六条の規定は、法令違反があり、しかも具体的な状況で善良の風俗を害する等のおそれがある場合に営業停止を命じ得ることとしているものであり、当該営業停止の要件は、法第三十条又は令第十三条に規定する風俗関連営業の停止等の要件とは異なる。

3 法第二十六条、第三十条又は第三十四条第二項の規定に基づく処分は、その理由、内容、不服申立てをすることができる旨等を記載した公安委員会名の文書で行うものである。

第十二 風俗関連営業の規制について（法第二十八条関係）（略）

第十三 深夜における飲食店営業の規制等について（法第三十二条関係）（略）

第十四 深夜における酒類提供飲食店営業の規制について（法第三十三条関係）（略）

第十五 従業者名簿について（法第三十六条関係）

従業者名簿の記載については、雇用契約のある労働者に限るものではないが、労働基準法に基づく労働者名簿の記載により従業者名簿に代替できる場合には、別に従業者名簿を作成することを要しない。

第十六 立入り等について（法第三十七条関係）

1 一般的留意事項

立入り等は調査の手段であり、その実施に当たっては、国民の基本的人権を不当に侵害しないように注意する必要がある。

(1) 立入り等の限界

立入り等の行使は、法の施行に必要な限度で行い得るものであり、行政上の指導、監督のため必要な場合に、法の目的の範囲内で必要最小限度で行わなければならない。したがって、犯罪捜査の目的や他の行政目的のために行うことはできない。例えば、経営状態の把握のために会計帳簿や経理書類等の提出を求めたり、保健衛生上の見地から調理場の検査を行うこと等は、認められない。

また、立入り等の行使に当たっては、いやしくも職権を濫用し、又は正当に営業している者に対して無用な負担をかけるようなことがあってはならない。

(2) 報告又は資料の提出の要求と立入りの関係

立入りは、直接営業所内に入るものであるため、営業者にとって負担が大きいので、報告又は資料の提出で行政目的が十分に達せられるものについては、それで済ませることとし、この場合には立入りは行わない。

2　報告又は資料の提出

(1)　報告又は資料の内容及び種類

報告又は資料の提出を求めることができる場合における内容及び種類は、次のものに限られる。

ア　当該営業に関連する報告又は資料に限り、営業者等の私生活に関するもの及び兼業している営業がある場合における専ら当該兼業に係る営業に関するものには及ばない。

イ　法の目的の範囲内で行う指導監督等のために必要な報告又は資料に限り、法の目的に関係のない他法令の遵守状況等に関するものには及ばない。

ウ　法に基づく指導、監督等を行うため必要最小限度のものに限る。

(2)　報告又は資料の提出の回数

報告又は資料の提出を求めることができる回数については、この法律の施行に必要がある場合につき、原則として一回とする。

ただし、その提出要求が十分に履行されない場合は、更に追加要求することを妨げるものではない。

(3)　報告又は資料の提出の要求手続等

ア　当該要求は、通常文書で行うものとする。

イ　資料の提出を受ける場合にあっては、相手方にその返還の要否を確認し、返還を要する資料については、できる限り速やかに返還することが必要である。

3　立入り

(1)　立入りの手続及び方法

ア　立入りを行う警察職員は、別紙（省略――編集部）の立入証を携帯し、関係者に提示するものとする。

イ　立入りは、公安委員会の定めるところにより行い、事後において報告書を作成し、これにより幹部に報告するとともに、これを保存する必要がある。

ウ　個室又はこれに類する施設内に立ち入る場合にあっては、事前にノックする等により客が在室しないことを確認する必要がある。

エ　調査の必要上質問を行う場合にあっては、原則として、営業者、従業者等営業者側の者に対する質問に限り、客に対する質問は、営業者側への質問で十分に目的を達しない場合に限り行うこととし、通常は行わないようにすることとする。

オ　営業時間中に立入りを行う場合には、できるだけ営業の妨げとならないようにする必要がある。

第十七　少年指導委員について（法第三十八条関係）

1　心構え

少年指導委員制度の趣旨にかんがみ、少年指導委員は、常に少年に対する深い理解と愛情を持ち、少年の人格を尊重するとともに、自らの人格識見を高め、関係者から尊敬と信頼を得られるよう努めるものとする。

2　委嘱

公安委員会は、地域の実情を踏まえて少年指導委員の活動区域を定め、当該活動区域の状況に精通している者のうちから、法第三十八条第一項の資格要件を満たすか否かについて慎重に判断した上、適任者を少年指導委員として委嘱する。

3　活動内容

少年指導委員は、少年の補導、営業者に対する協力要請、少年相談等の活動を行うこととする。これらの活動は、犯罪を摘発するためのものではなく、有害環境から少年を守り、その健全な育成に資するためのものである。

4　活動上の注意

少年指導委員の活動は、関係者の協力を得て行われる任意の活動である。少年指導委員は、いやしくも関係者の正当な権利及び自由を侵害することのないように留意するとともに、活動時には身分証明書を携帯しなければならない。

第十八　都道府県風俗環境浄化協会について（法第三十九条関係）

1　都道府県風俗環境浄化協会は、民間における環境浄化の気運を一層促進するため、2に掲げるような任意的な活動を行う民間団体である。その活動は、許可申請書類等の記載の代行等を行うものではなく、風俗営業者等の自主性を尊重して行うものである。

2　法第三十九条第二項各号に規定する事業は、具体的には、次のような事業をいう。

(1)　苦情処理

住民等から風俗環境に関する苦情を受理し、業界団体、警察等に連絡すること等によりその解決を図ること。

(2)　啓発活動

街頭での客引きや悪質なビラ貼り等の一掃の呼びかけ、広報紙の発行等を行うこと。

(3)　少年指導委員の活動の援助

少年指導委員に対する情報の提供等を行うこと。

(4)　委託事業

公安委員会の委託を受けて管理者講習、調査等の業務を行うこと。

調査業務については、風俗環境浄化協会規則（昭和六十年国家公安委員会規則第三号）第四条に規定するとおり調査員には厳格な要件を課しており、公正かつ的確な調査業務の実施を期することとしている。

(5)　付帯事業

風俗環境の浄化のため必要な出版活動等を行うこと。

第十九　風俗営業者の団体について（法第四十四条関係）

届出をしなければならない団体は、風俗営業者が組織する団体であって、当該団体の目的が風俗営業の健全化と風俗営業の業務の適正化にあるものであればよく、他の目的を併せ持つ団体もこれに含まれる。

「新風営法」施行条例

青森県風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例

（昭和五十九年十二月二十二日　青森県条例第四十四号）

（趣旨）

第一条　この条例は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号。以下「法」という。）の規定に基づき、風俗営業及び風俗関連営業等について、営業地域等及び営業時間の制限、営業者の遵守事項等に関し必要な事項を定めるものとする。

（定義）

第二条　この条例において使用する用語は、法において使用する用語の例による。

2　この条例において、「第一種住居専用地域」、「第二種住居専用地域」、「住居地域」、「近隣商業地域」、「商業地域」、「準工業地域」、「工業地域」又は「工業専用地域」とはそれぞれ都市計画法（昭和四十三年法律第百号）第八条第一項第一号に掲げる第一種住居専用地域、第二種住居専用地域、住居地域、近隣商業地域、商業地域、準工業地域、工業地域又は工業専用地域をいい、「指定外地域」とは同法第四条第二項の都市計画区域以外の地域及び同項の都市計画区域のうち同号の用途地域が定められていない地域をいう。

（まあじやん屋等の許可の更新の特例）

第三条　法第三条第四項の条例で定める特別の事情がある場合は、当該営業所についての滞納に係る娯楽施設利用税のすべてについて地方税法（昭和二十五年法律第二百二十六号）第十五条第一項の規定による徴収猶予を受けている場合とする。

（風俗営業の営業所の設置を制限する地域）

第四条　法第四条第二項第二号の条例で定める地域は、次に掲げる地域とする。

一　第一種住居専用地域及び第二種住居専用地域並びに住居地域（道路法（昭和二十七年法律第百八十号）第三条に規定する一般国道又は都道府県道に接続する地域で当該道路の路端から二十五メートル以内のもの及び商業その他の業務の用に供する施設が相当程度集合している地域で公安委員会規則で定めるものを除く。以下「特定住居地域」という。）

二　別表第一の上欄に掲げる施設の敷地（当該施設の用に供するものと決定した土地を含む。）の境界線から、同表の中欄に掲げる当該敷地の区域の区分に応じ、同表の下欄に掲げる距離以内にある地域

2　前項の規定は、常態として営業場所を移動させて営む風俗営業及び臨時に営む風俗営業の営業所については、適用しない。

（風俗営業の営業時間の延長ができる日等）

第五条　法第十三条第一項の条例で定める日は次の各号に掲げる日とし、同項の条例で定める時は当該各号に掲げる日について午前一時とする。

一　八月十四日から同月二十一日までの各日

二　十二月二十九日から翌年の一月四日までの各日

三　祭礼その他特別の行事の行われる日で公安委員会が定めるもの

2　公安委員会は、前項第三号の日を定めるときは、同号の規定による営業時間の延長を認める地域を定め、当該日及び当該地域を告示しなければならない。

3　第一項の規定による営業時間の延長は、第一種住居専用地域、第二種住居専用地域又は特定住居地域において営む風俗営業については、適用しない。

（風俗営業の営業時間の制限）

第六条　風俗営業者は、第一種住居専用地域、第二種住居専用地域及び特定住居地域において、日出時から午前八時三十分まで及び午後十一時から翌日の午前零時までの時間においては、その営業を営んではならない。

2　法第二条第一項第七号の営業（まあじやん屋を除く。）を営む風俗営業者は、前項に規定する地域以外の地域において、日出時から午前八時三十分までの時間においては、その営業を営んではならない。

（風俗営業に係る騒音及び振動の数値）

第七条　法第十五条の条例で定める騒音に係る数値は、別表第二の上欄に掲げる地域ごとに、同表の下欄に掲げる時間の区分に応じ、それぞれ同欄に定める数値とする。

2　法第十五条の条例で定める振動に係る数値は、五十五デシベルとする。

（風俗営業者の遵守事項）

第八条　風俗営業者は、次に掲げる事項を遵守しなければならない。

一　営業所で、卑わいな行為その他善良の風俗を害する行為をし、又は客にこれらの行為をさせないこと。

二　営業の用に供する家屋（旅館業法（昭和二十三年法律第百三十八号）第二条第一項に規定する旅館業に係る家屋を除く。）で客を宿泊させないこと。

三　営業所で客の求めない飲食物を提供しないこと。

四　営業中は、営業所の出入口に施錠をしないこと。

2　法第二条第一項第七号の営業を営む風俗営業者は、前項の規定によるほか、次に掲げる事項を遵守しなければならない。

一　客に提供した賞品を買い取らせないこと。

二　営業所で、と博に類似する行為その他著しく射幸心をそそるおそれのある行為をし、又は客にこれらの行為をさせないこと。

三　著しく射幸心をそそるおそれのある方法で営業しないこと。

四　営業所（まあじやん屋に係る営業所を除く。）で客に飲酒をさせないこと。

（スロットマシン等の遊技場営業の営業所への立入りの制限に係る年齢等）

第九条　法第二十二条第四号の条例で定める年齢は十六歳とし、同号の条例で定める時は午後七時とする。

（風俗関連営業の禁止区域に係る施設）

第十条　法第二十八条第一項の条例で定める施設は、次のとおりとする。

一　病院（医療法（昭和二十三年法律第二百五号）第一条第一項に規定する病院をいう。以下同じ。）

二　児童公園（都市計画法施行規則（昭和四十四年建設省令第四十九号）第七条第五号に規定する児童公園をいう。）

三　博物館（博物館法（昭和二十六年法律第二百八十五号）第二条第一項に規定する博物館をいう。）

四　公民館（社会教育法（昭和二十四年法律第二百七号）による公民館（同法第二十一条第三項に規定する分館を除く。）をいう。）

（風俗関連営業の禁止地域）

第十一条　風俗関連営業は、次の各号に掲げる風俗関連営業の種類に応じ、それぞれ当該各号に定める地域内においては、営んではならない。

一　法第二条第四項第一号又は風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行令（昭和五十九年政令第三百十九号）第五条の営業　別表第三に掲げる地域

二　法第二条第四項第二号又は第四号の営業　別表第四に掲げる地域

三　法第二条第四項第三号の営業　別表第五に掲げる地域

（風俗関連営業の営業時間の制限）

第十二条　法第二十八条第四項に規定する風俗関連営業は、深夜（午前零時から日出時までの時間をいう。以下同じ。）においては、営んではならない。

（深夜における飲食店営業に係る騒音及び振動の数値）

第十三条　法第三十二条第二項において準用する法第十五条の条例で定める騒音に係る数値は、別表第二の上欄に掲げる地域ごとに、それぞれ同表の下欄に定める午後十一時から翌日の日出時までの時間の区分に係る数値とする。

2　法第三十二条第二項において準用する法第十五条の条例で定める振動に係る数値は、五十五デシベルとする。

（深夜における酒類提供飲食店営業の禁止地域）

第十四条　深夜における酒類提供飲食店営業（法第三十三条第一項に規定する酒類提供飲食店営業をいう。）は、第一種住居専用地域、第二種住居専用地域及び特定住居地域においては、営んではならない。

（手数料の納入方法）

第十五条　法第二十条第八項及び第四十三条の規定による手数料の納入は、青森県収入証紙をもつてしなければならない。

附　則（略）

別表第一（第四条関係）

施設	区域	距離（単位メートル）
学校 児童福祉施設	近隣商業地域及び商業地域	五十
	準工業地域、工業地域及び工業専用地域	八十
	第一種住居専用地域、第二種住居専用地域、住居地域及び指定外地域	百
病院	近隣商業地域及び商業地域	三十
	準工業地域、工業地域及び工業専用地域	六十
	第一種住居専用地域、第二種住居専用地域、住居地域及び指定外地域	百

別表第二（第七条、第十三条関係）

数　値（単位　デシベル）

地域	日出時から日没時までの時間	日没時から午後十一時までの時間	午後十一時から翌日の日出時までの時間
第一種住居専用地域、第二種住居専用地域及び住居地域	五十五	五十	四十五
近隣商業地域、商業地域、準工業地域、工業地域及び工業専用地域	六十五	六十	五十
指定外地域	六十	五十五	五十

別表第三、第四、第五（いずれも第十一条関係）（略）

（栃木県）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例

（昭和五十九年十二月二十七日 栃木県条例第三十七号）

（趣旨）
第一条 この条例は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号。以下「法」という。）の施行に関し必要な事項を定めるものとする。

（許可更新時における特別の事情）
第二条 法第三条第四項の条例で定める特別の事情がある場合は、地方税法（昭和二十五年法律第二百二十六号）第十五条第一項の規定による徴収猶予を受けている場合とする。

（風俗営業の許可に係る営業地域の制限）
第三条 法第四条第二項第二号の条例で定める地域は、次のとおりとする。
一 都市計画法（昭和四十三年法律第百号）第八条第一項第一号に規定する第一種住居専用地域、第二種住居専用地域又は住居地域（以下「住居地域等」という。）
二 前号に掲げるもののほか、学校教育法（昭和二十二年法律第二十六号）第一条に規定する学校、図書館法（昭和二十五年法律第百十八号）第二条第一項に規定する図書館、児童福祉法（昭和二十二年法律第百六十四号）第七条に規定する児童福祉施設、医療法（昭和二十三年法律第二百五号）第一条第一項に規定する病院（以下「病院」という。）又は医療法第一条第二項に規定する診療所で患者の収容施設を有するもの（以下「診療所」という。）の敷地（これらの用に供するものと決定した土地を含む。）の周囲から百メートル以内であつて、周辺の風俗環境を勘案して業種ごとに公安委員会規則で定める距離以内の地域
2 前項の規定は、列車等常態として移動する施設内において営まれる風俗営業に係る営業所並びに祭礼その他の習俗的行事（以下「習俗的行事」という。）が行われる日に、当該習俗的行事に係る地域において営まれる法第二条第一項第七号及び第八号の営業に係る営業所については、適用しない。

（風俗営業の営業時間の特例）
第四条 法第十三条第一項の条例で定める日は次のとおりとし、同項のその定める時は午前一時とする。
一 一月一日から一月八日までの日
二 八月十四日から八月十七日までの日
三 十二月二十五日から十二月三十一日までの日
四 習俗的行事その他の地域の事情を勘案し、公安委員会が地域を限つて指定した日

（ぱちんこ屋等の営業時間の制限）
第五条 法第二条第一項第七号の営業（まあじやん屋を除く。）を営む風俗営業者は、法第十三条第一項の規定によるほか、全県の地域において、日出時から午前九時まで及び午後十一時から翌日の午前零時までの時間（前条に定める日にあつては日出時から午前九時までの時間）においては、その営業を営んではならない。

（風俗営業に係る騒音及び振動の規制に関する数値）
第六条 法第十五条の条例で定める騒音に係る数値は、次の表の上欄に掲げる地域ごとに、同表の下欄に掲げる時間の区分に応じ、それぞれ同欄に定める数値とする。

地域	数値 昼間	数値 夜間	数値 深夜
一 住居地域等	五十デシベル	四十五デシベル	四十デシベル
二 都市計画法第八条第一項第一号に規定する近隣商業地域、商業地域、準工業地域、工業地域及び工業専用地域	六十五デシベル	六十デシベル（近隣商業地域、商業地域及び準工業地域においては、午後十時から翌日の午前零時までの時間にあつては五十デシベルとする。）	五十五デシベル（近隣商業地域、商業地域及び準工業地域においては、五十デシベルとする。）
三 一及び二に掲げる地域以外の地域	五十五デシベル	五十デシベル	四十五デシベル

備考
一 「昼間」とは、日出時から日没時までの時間をいう。
二 「夜間」とは、日没時から翌日の午前零時までの時間をいう。
三 「深夜」とは、午前零時から日出時までの時間をいう。以下同じ。

2 法第十五条の条例で定める振動に係る数値は、五十五デシベルとする。

（手数料の納付手続）
第七条 法第二十条第八項に規定する手数料（県に納付するものに限る。）及び法第四十三条に規定する手数料は、栃木県収入証紙をもつて納付するものとする。

（風俗営業者の行為の制限）
第八条 風俗営業者は、次に掲げる事項を遵守しなければならない。
一 営業所において卑わいな行為その他善良の風俗を害する行為をし、又は客にこれらの行為をさせないこと。
二 営業所（その全部又は一部がホテル又は旅館の通常客の宿泊に供される室を兼ねる場合における当該室を除く。）において客を就寝させ、又は宿泊させないこと。
三 客の求めない飲食物を提供しないこと。
四 法第二条第一項第一号から第三号までの営業を営む営業所以外の営業所において、ショウの類の行為をし、又は客にこれらの行為をさせないこと。
五 営業中は、営業所の出入口に施錠をしないこと。
六 営業所において法第二条第四項各号の営業を営み、又は営ませないこと。

（遊技場営業者の行為の制限）
第九条 遊技場営業者（法第二条第一項第七号又は第八号の営業を営む風俗営業者をいう。）は、前条各号に掲げる事項を遵守するほか、次の各号に掲げる事項を遵守しなければならない。
一 著しく射幸心をそそるおそれのある方法で営業しないこと。
二 営業所においてとばく類似行為その他著しく射幸心をそそるおそれのある行為をし、又は客にこれらの行為をさせないこと。
三 客に提供した賞品の売買をそそのかし、あおり、又は援助しないこと。
四 営業所（まあじやん屋に係るもの及び法第二条第一項第八号の営業（食品衛生法（昭和二十二年法律第二百三十三号）第二十一条第一項の許可を受けて営まれる食品衛生法施行令（昭和二十八年政令第二百二十九号）第五条第一号に規定する飲食店営業を兼ねるものに限る。）に係るものを除く。）において客に飲酒をさせないこと。

（年少者の立入り制限）
第十条 法第二十二条第四号の条例で定める年齢は十六歳（中学校を卒業した者であつて十六歳未満の者は、十六歳に達したものとみなす。）とし、同号の午後十時前の時は午後六時とする。
2 前項の規定は、第四条に定める日にあつては、適用しない。

（風俗関連営業の禁止区域に係る施設）
第十一条 法第二十八条第一項の条例で定める施設は、病院、診療所、博物館法（昭和二十六年法律第二百八十五号）第二条第一項に規定する博物館、学校教育法第八十二条の二に規定する専修学校又は学校教育法第八十三条第一項に規定する各種学校とする。

（風俗関連営業の禁止地域）
第十二条 風俗関連営業は、法第二十八条第一項に規定するほか、別表に掲げる地域においては、これを営んではならない。

（風俗関連営業の営業時間の制限）
第十三条 風俗関連営業（法第二条第四項第三号の営業及び法第二十八条第四項の国家公安委員会規則で定める風俗関連営業を除く。）を営む者は、深夜（第四条に定める日にあつては午前一時から日出時までの時間）においては、その営業を営んではならない。

（深夜における飲食店営業に係る騒音及び振動の規制に関する数値）
第十四条 法第三十二条第二項において準用する法第十五条の条例で定める騒音に係る数値は、第六条第一項の表の上欄に掲げる地域ごとに、それぞれ同表の下欄に定める深夜に係る数値とする。
2 法第三十二条第二項において準用する法第十五条の条例で定める振動に係る数値は、五十五デシベルとする。

（深夜における酒類提供飲食店営業の禁止地域）
第十五条 酒類提供飲食店営業は、住居地域等においては、深夜においてこれを営んではならない。

（公安委員会規則への委任）
第十六条 この条例の施行に関し必要な事項は、公安委員会規則で定める。

附　則（略）

別表（第十二条関係）（略）

（岡山県）風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律施行条例

（昭和五十九年十二月二十五日 岡山県条例第三十三号）

（趣旨）
第一条 この条例は、風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律（昭和二十三年法律第百二十二号。以下「法」という。）の施行に関し必要な事項を定めるものとする。

（定義）
第二条 この条例において、次の各号に掲げる用語の意義は、当該各号に定めるところによる。
一 第一種地域 都市計画法（昭和四十三年法律第百号）第八条第一項第一号に規定する第一種住居専用地域、第二種住居専用地域及び住居地域（道路法（昭和二十七年法律第百八十号）第三条に規定する一般国道及び県道の側端から百メートル以内の住居地域の区域を除く。）をいう。
二 第二種地域 都市計画法第八条第一項第一号に規定する商業地域及び別表第一に掲げる地域（第一種地域に該当する地域を除く。）をいう。
三 第三種地域 前二号に掲げる地域以外の地域をいう。

（許可を更新する特別の事情がある場合）
第三条 法第三条第四項の条例で定める特別の事情がある場合とは、地方税法（昭和二十五年法律第二百二十六号）第十五条第一項の規定による徴収猶予を受けている場合とする。

（風俗営業の禁止地域）
第四条 法第四条第二項第二号の条例で定める地域は、次に掲げる地域とする。ただし、営業所が常態として移動するものである場合は、この限りでない。
一 第一種地域
二 次の表の上欄に掲げる施設の敷地（当該施設の用に供するものとして決定した土地を含む。）から営業所が第二種地域にある場合は同表の中欄、第三種地域にある場合は同表の下欄に掲げる距離の区域内の地域

施設	第二種地域	第三種地域
学校教育法（昭和二十二年法律第二十六号）第一条に規定する学校、図書館法（昭和二十五年法律第百十八号）第二条第一項に規定する図書館又は児童福祉法（昭和二十二年法律第百六十四号）第七条に規定する児童福祉施設	五十メートル	七十メートル
医療法（昭和二十三年法律第二百五号）第一条第一項に規定する病院又は同条第二項に規定する診療所若しくは同法第二条第一項に規定する助産所（患者、妊婦等の収容施設を有するものに限る。）	三十メートル	五十メートル

（風俗営業の営業時間の延長）
第五条 法第十三条第一項の条例で定める日は一月一日から一月四日まで、八月十四日から八月十六日まで及び十二月二十五日から十二月三十一日までの日並びに大規模な祭礼等の行われる日であつて公安委員会規則で定める日とし、その定める時は午前一時とする。

（騒音及び振動の規制）
第六条 法第十五条（法第三十二条第二項において準用する場合を含む。次項において同じ。）の条例で定める騒音に係る数値は、次の表の上欄に掲げる地域ごとに、同表の下欄に掲げる時間の区分に応じ、それぞれ同欄に定める数値とする。

地域	数値 午前七時から日没時までの間	数値 日没時から午後十時までの間	数値 午後十時から翌日の午前七時までの間
第一種地域	五十デシベル	四十五デシベル	四十デシベル
第二種地域	六十デシベル	五十五デシベル	五十デシベル
第三種地域	五十五デシベル	五十デシベル	四十五デシベル

2 法第十五条の条例で定める振動に係る数値は、五十五デシベルとする。

（遵守事項）
第七条 風俗営業者は、次に掲げる事項を遵守しなければならない。
一 営業所で卑わいな行為その他善良の風俗を害する行為をし、又はさせないこと。
二 営業用施設（旅館業法（昭和二十三年法律第百三十八号）第三条第一項の旅館業の経営の許可を受けたものを除く。）に客を宿泊させないこと。
三 客の求めない飲食物を提供し、又はさせないこと。
四 正当な理由なく従業者から金品を徴し、又は従業者の負担で特殊の容装をさせないこと。
五 第三者が客引きをした客のあつせんを受け、又は受けさせないこと。
六 営業用施設において風俗関連営業を営み、又は営ませないこと。
2 法第二条第一項第七号又は第八号の営業を営む風俗営業者は、前項の規定によるほか、次に掲げる事項を遵守しなければならない。
一 著しく射幸心をそそるおそれのある方法で営業をしないこと。
二 営業所でとばく類似行為その他著しく射幸心をそそるおそれのある行為をし、又はさせないこと。
三 客に提供した賞品を買い取らせないこと。
四 第三者の行為により勝敗又は賞品の得失を定めないこと。
五 営業所（法第二条第一項第八号の営業に係る営業所（法第二十六条第二項に規定する飲食店営業を兼ねて営むものに限る。）及びまあじやん屋を除く。）において客に飲酒させないこと。

（年少者の立入りの制限）
第八条 法第二十二条第四号の条例で定める年齢は十六歳とし、その定める時は日没時とする。

（法第二十八条第一項の条例で定める施設）
第九条 法第二十八条第一項の条例で定める施設は、次に掲げる施設とする。
一 社会教育法（昭和二十四年法律第二百七号）第二十一条に規定する公民館
二 博物館法（昭和二十六年法律第二百八十五号）第二条第一項に規定する博物館

（風俗関連営業の禁止地域）
第十条 法第二条第四項第一号の営業、同項第三号の営業であつて次の各号のいずれかに該当する構造を有する施設（個室に自動車の車庫が個々に接続するものに限る。）に利用させるもの（次項において「モーテル営業」という。）及び同条第四項第五号の営業は、別表第二に掲げる地域においては営んではならない。
一 個室に接続する車庫（二以上の側壁（カーテン、ついたて等を含む。）及び屋根を有するものに限る。以下この項において同じ。）の出入口が扉等によつて遮へいできるもの
二 車庫の内部から個室に通ずる専用の人の出入口又は階段若しくは昇降機が設けられているもの
三 個室と車庫とか専用の通路によつて接続しているものにあつては、当該通路の内部が外部から見えないもの
2 法第二条第四項第二号の営業、同項第三号の営業（モーテル営業を除く。）及び同項第四号の営業は、第一種地域及び第三種地域においては営んではならない。

（風俗関連営業の営業時間の制限）
第十一条 法第二十八条第四項に規定する風俗関連営業は、深夜（午前零時から日出時までの時間をいう。次条において同じ。）においては営んではならない。

（深夜における酒類提供飲食店営業の禁止地域）
第十二条 法第三十三条第一項に規定する酒類提供飲食店営業は、第一種地域においては、深夜において営んではならない。

（手数料の納付方法等）
第十三条 法第二十条第八項及び法第四十三条の規定により納める手数料は、岡山県収入証紙により納付しなければならない。
2 既に納付した手数料は、返還しない。

附　則（略）

別表第一（第二条関係）
真庭郡湯原町大字湯本、大字下湯原及び大字豊栄
苫田郡奥津町奥津及び奥津川西
英田郡美作町湯郷及び中山

別表第二（第十条関係）（略）

海外の話題
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

国産化で回復傾向に
西独IMA開催。30マルクまで景品出し自由化

ATEIより年々規模を増す西ドイツのIMAは今年一月十七日から三日間、いつものフランクフルト・メッセゲレンデで開かれたが、一段と盛況となり主催者側は喜こんでいる。

データから示すと出展社百五十三、うち西ドイツ八十六社、その他は十ヵ国からの出展。登録入場者数は、前年比一割増の約一万三千人で、うち一五％が西独以外の三十一ヵ国からの入場となっている。これらの増加は西ドイツ国内のAM機・G機産業が比較的安定的に発展している上に、フリッパーなど国産化していることが大いに貢献している。

元来ヨーロッパ各国では米国のメーカー品を輸入して成り立ってきたが対ドル為替相場が悪化しており、欧州経済は長期不況に悩まされてきている。こうした中で、TVゲーム機は基板ベースで輸入し、組立てられるなど工夫がなされている。しかしフリッパーについては放置されたままだった。西独の業界はフリッパーの国内生産に成功しこれを欧州各国に輸出することとなった。

米国からの技術援助を受けて、西独バリー・ウルフ社はバリー社「ファイアー・パワー・クラシック」を、NSM/ローエン社は新型フリッパー「ニューウェーブ」をそれぞれ出品した。これらの成功、輸出は西ドイツの業界にとって大きな活力となるとともに、他の欧州各国にもいい影響を与えつつある。

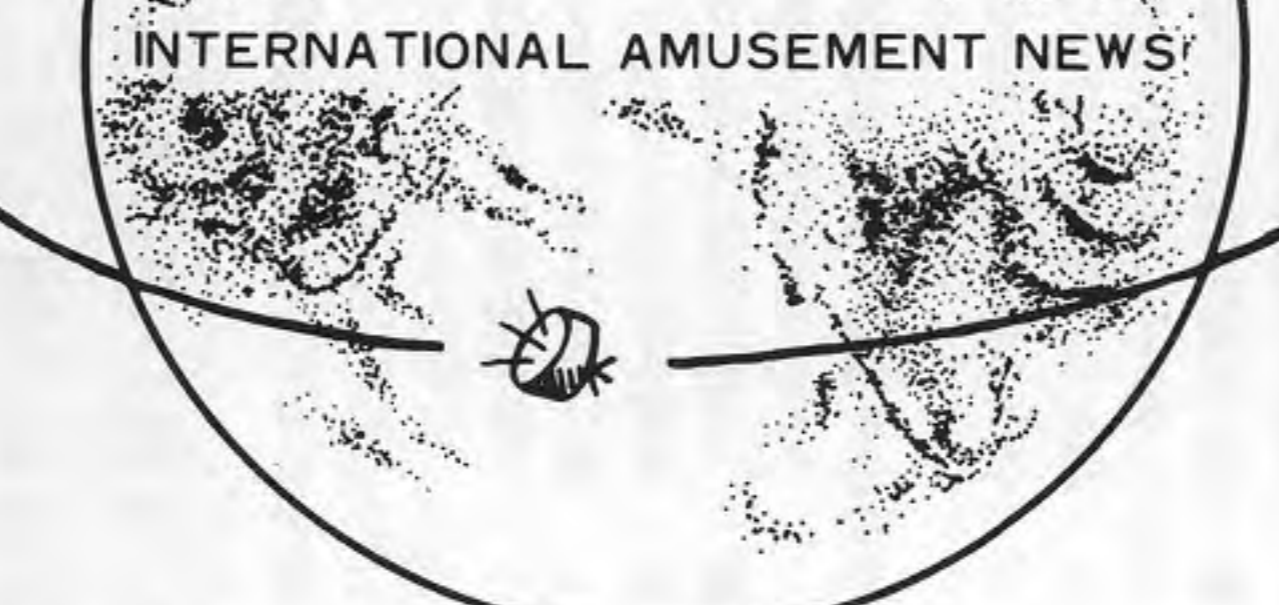
IMAはVDAI（西独AM機と自販機業者協会）の主催によるもの。しかし、同国では主としてバリー・ウルフ社、ガーゼルマン・グループ、NSM・ローエン社の三グループが君臨しており、これにエレクトロン（ライチャート）ゲーム社、JBH社などが続いている。これらはメーカー・オペレーターで輸入も販売も行なうという万能型で、どこかで見たようなパターンと言える。なおガーゼルマン・グループの中には、ノバ・アパラート社もある。日本からの直接出展はコナミ工業ぐらいで、他はすべて現地の有力会社から出品されている。

西独では、いわゆるロタミント型のギャンブル機の営業が許可制のもとで認められており、その分野も看過できないが、賭博性のないAM機まで最近はギャンブルの色彩が施されることになった。

どういうことかと言うと、昨年十二月一日以降AM機で三十マルクまでの景品を出してもよい、という制度に変ったからである。かくしてTVゲーム機であれなんであれAMゲーム機でわざわざ「遊技の結果を数量で示す」チケット出し装置がつけられることになった。純粋なアーケードゲームは、こうして必らず景品と結びつけて考えられるギャンブル遊技に向いつつある。

たぶんこういうアーケードゲームのギャンブル化は当地の業界を正しい方向に向わせるどころか破滅に導くことになるだろう。現実には、チケット出し装置は売上げ増にもつながらず、それ以上話題にもならない。話題になるのは、いい内容のゲーム機に決まっている。

公開討論で決意
無断輸入品に対し刑事訴追も
米国データイーストDB会合

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）の米国での子会社、データイースト社（本社カリフォルニア州サンタクララ、ロバート・ロイド社長）では一月二十五日から三日間、アリゾナ州フェニックスのビルトモアホテルでディストリビューター（DB）会合を開いたが、とくにDB会合では初めてとされる公開討論会が行なわれるなど、参加者に深い感動を与える有意義な催しとなった。

今回の米国データイースト社DB会合は、同社による営業研修会と、新製品「カンフーマスター」（アイレム開発「スパルタンX」を北米市場に限って許諾を受けて製造する製品）の発表会を兼ねたもの。全米各地から約五十名のディストリビューターが招かれ、日本からはデータイーストの福田社長、アイレムの高嶋哲社長も参加した。

会合ではまず「カンフーマスター」が披露され、米国データイースト社の「カラテチャンプ」（空手道）のヒットに続くものとして歓迎された。次に福田社長、高嶋社長、ロイド社長を交えた公開討論会が行なわれ、オペレーターの動向、レーザーディスクゲーム機、基板キット販売など米国のAMゲーム機業界全般にわたって議論が交されたが、とりわけ無断コピー品や中古基板の流入問題に話題が集中した。

これらの議論の結果、コピー品・中古品を問わず不当な輸入やそれらの販売や使用に対しては刑事事件とすることが弁護士によって確認された。また出席した各ディストリビューターおよびデータイースト、アイレム両首脳陣が共同で、これらコピー品・中古品に対して訴訟を含める断固たる措置を講ずる決意表明を行なった。なおここで言う「中古品」とは一度でも販売されたオリジナル品を意味しており、現実には新品であっても不当に輸入されているものを指している。優秀なTVゲームが、正当な供給ルートとは別のルートから流入して市場の混乱を招く例が多くなってきており、無断コピー品に続く大きな問題となってきている。

今回のDB会合では参加者たちが口々に「メーカー主催のこの種の会合で、これほど白熱した議論がなされたのは実に珍しいことだ」と語っており、同会合は大きな成果をあげたとされている。

米国データイースト社のディストリビューター会合（1月25～27日）において、データイースト福田社長らを交えての討論会のもよう

遊 放談

森 今回は、その運営法などで注目を浴びている「シルクハット」で有名な、川崎のマタハリー電気サンへお邪魔しました。いよいよ新風営法が実施されます。この法に対して、目前に迫った対策あるいはマル秘作戦といったものをお持ちなのかどうか、ひとつその辺からおきかせ下さい。

山中 今回の法の特色はいくつかあるとは思いますが、従来と端的に違う点は、時間制限、我々からみての営業時間の短縮にあると思います。従ってこの中で、従来通りの売上げをどう確保するかということが一番の問題であり、関心事ですね…。この問題への対処法は、もう一歩踏み込んだ店舗づくり、店の雰囲気・イメージづくり、これが重要な鍵になるだろうと考えます。その鍵にあたる部分は立地、客層を勘案した店舗の内・外装、それから徹底した社員教育。これは服装にしてもそれこそ頭のテッペンから靴のツマサキまでとか、言葉遣い、人への応対、態度作法など、これまではお客サンからお金を頂だいしておきながら、サービス面が不備だと思っておりますので、社員には「お客サマは神サマ」という見方、考え方を徹底しようという訳です。もうひとつは、我々はマシーンメニューと言っていますが、店におけるゲーム機の品揃えと構成方法。お客サンに喜ばれる満足頂けるキカイの取揃えと構成の仕方です。この三点を重点視して今、再点検しています。

森 なるほど、先程お店の方も拝見させて頂きまして、おっしゃる通りすべての面で徹底しておられると感じ入りましたが、社員教育には何かマニアル的なものをご用意されておられるのですか？

平井 イヤ何もありません。直接の上司が担当者へ助言し指導しています。ただウチはどんな立場の人間も掃除好きでないと勤まりません。社の基本として入社時に掃除がキライという人はお断りしていますから、そうした手前、掃除はよく励行されています。案外その辺が人間的な面にも現われるような気がしますね…。

森 お店を拝見していてメダルマシンの割合が大きいのに驚きました。またお店の二階は喫茶店になっていましたが、相乗効果は期待できますか？

山中 相乗効果なんてありませんよ。ウチは今、喫茶店、パチンコ、ゲーム、そして立食そばなどを営業していますが、そもそもは名前の通り電気屋です。それがゲーム機を作ったのが縁でゲーム業界へ足を踏み入れ、その延長線上でパチンコも始めたということです。ゲームを始めた当初がメダルゲームのハシリの頃だったものでメダル機には愛着がありまして、以来ズーッとメダル機は手がけています。なにしろあのインベーダーブームの時でさえ、メダルゲーム場にはそれを一台も入れませんでしたが、売上げに変化はありませんでしたよ。その替り他の場所へは、ずい分インベーダーを並べましたね。

もうひとつの理由は、テレビの方の売上げが全般的に低下傾向にあります。しかしメダルは逆に上昇傾向にありまして、今まではほゞ横ばいでしたのが、上昇してきていますので総体的な売上げはプラスしています。一般のゲーム場はテレビゲームが九〇～九五％の比率のようですが、それだとヤハリ落ち込むでしょうね。ウチはメダルゲーム優先できていまして、そのノウハウもあるので、今後は七対三の割合でメダルに力を入れようと思っています。それに立地が川崎で競輪・競馬場がある関係でギャンブル指向の強いお客サンも多いのでメダルゲームも展開し易いように思いますね。

森 最近、3ウェイ方式とか言って、メダルもテレビゲームも両方を併行して遊ばせるやり方が出てきていますが……。

山中 私はあのやり方はどうなんかなあと思います。基本的な考え方として、メダルゲームとテレビゲームはハッキリ区別すべきだと……テレビゲームは夢を売りものとするし、メダルゲームはどちらかと言えば射幸性を売りものにしているからです。喫茶店とキャバレー、クラブは明らかに違います。レジャー産業の二毛作は疑問だと思いますよ。それよりもむしろ、今後は、店の構成内容を専門化した方が良い結果が出るんじゃないか……。ウチもいろいろやって来ましたが、結果的に、客層を分けるやり方が一番好成績につながったものですから、そのねらった客層に合せてキカイ構成をしていきますと、必然的に専門店化していますよね。しかしそれを成功させる裏づけは充分に検討しますね。具体的には、まず数字の徹底分析ですね。キカイ一台一台のデータの集計は無論のこと、曜日や天候による相違など、それらを絶えずチェックしています。元々ウチの経営方針の基本として、モノマネはやめようという姿勢できているものですから、自ら、オリジナルな形が出てくるとも言えますね。

平井 もうひとつの根本的な当社の考え方は、ある店舗を取り上げるとき、売上げを含めた店舗全体を100としますとハードの部分が80、ソフトの部分が20と見るんです。ハードのうち立地条件が40、機械構成を40とし、ソフトの20はサービスなど教育その他によって作りあげるもの、としています。そうして、立地の40とソフトの20は動かせない、あるいは限界があるとすれば、全体の100を左右するのは機械の40じゃないか、そんな意味でこの40を分析したり動かしてみたり、工夫しています。

森 ありがとうございました。

◀ゲスト 株式会社マタハリー電気商会 山中秀晃社長

聞き手 株式会社エスコ貿易 森 健次郎

ゲスト▶ 株式会社マタハリー電気商会 平井伸一 企画部長

話題のマシン

2人同時プレイ、2通りのハンマー使い

氷の山を征服

任天堂から「アイスクライマー」

氷の山を登っていくという内容のTVゲーム機「アイスクライマー」が、任天堂㈱（本社京都、山内溥社長）から二月上旬発売となった。

これは一人用の場合は〝ポポ〟を、二人用では〝ポポと〝ナナ〟を同時に操作するもので、画面は山の下部から頂上までスクロールし、途中八つの層まで登ると、あと頂上までがタイマー制のボーナスステージとなる。全部で二十四パターンあり、プレイしたいパターンを選択できるのが特徴。

八つの層はそれぞれブロックの連結で区切られ、このブロックをジャンプしてハンマーで崩すと穴があき、そこから上の層へジャンプで飛び上がっていく。ただしブロックには崩せないものや、ベルトコンベアのように移動するものがある。ブロックを運んできて穴を埋めてしまう〝トッピー〟や邪魔をする〝ニットピッカー〟などには注意。また一定時間がたつとホワイトベアが現われ、ドスンとジャンプして層を押し下げる。この時に下部の層にいれば画面から消えてアウトになる。また二人用では下方にいるプレイヤーが遅れて画面から消えてもアウト。ボーナスステージは、制限時間内に氷ブロックに飛び乗り頂上でコンドルにつかまると得点となる。

三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加。本体（2モニター）定価六十七万円。

アイスクライマー

2つの回転盤式プライズマシン

ゴリラが重量あげ

トーゴから「がんばれゴリくん」

プライズマシン「がんばれゴリくん」が、㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）から二月中旬発売となった。

これはボックス内にバーベルを持ったゴリラの〝ゴリくん〟がいて、下部の盤面にバナナと爆弾の絵が描かれた回転盤が二つある。硬貨投入後まず左側の回転盤が回り始め、ストップボタンを押すと回転が止まる。この時赤い枠内にバナナの絵がうまく入れば、ゴリくんがバーベルを途中まで持ち上げる（爆弾が入ればゲーム終了）。次に右側の回転盤が回り出すので、同様にストップボタンを押して回転を止める。バナナが枠内に入るとゴリくんがバーベルを最上部まで持ち上げ、ファンファーレとともに景品（箱型）が払出される。ここでも爆弾が入ればゲーム終了。なおバナナと爆弾の絵は左側ではバナナが多く、右側では爆弾が多くなっている。ゲームの結果がゴリくんのキャラクターの動作で示されるところが面白い。定価二十九万円。

がんばりゴリくん

ホープから定置回転式乗物機

ちびっこの探険

定置回転式乗物機「ちびっこ探険隊」が、㈱ホープ（本社工場川崎市、小野定良社長）から二月中旬発売となった。

これはちびっこたちが船に乗って宝探しの探険に出かけるというテーマの乗物機で、円形の船の上に宝箱と一人のちびっこがいて、マストの最上部ではちびっこが望遠鏡で遠くのようすを見ている。マストの中央部にあるハンドルは自由に回すことができる。作動時間は九十秒で、作動中にメロディーが流れる。二人乗り（向かい合って座る）。高さは最高部一㍍八十㌢。定価六十八万円。

ちびっ子探険隊

関東娯楽からレール走行式乗物

新ロコモティヴ

レール走行式乗物機「ニューウエスタンロコモティヴ」が、関東娯楽工業㈱（本社東京、中村哲社長）から発売となっている。

これは同社従来機「ウエスタンロコモティヴ」を改良、デザインも一新したもので全体的に従来機よりスマートになっている。レールは三百五十㍉ゲージで、二人乗り機関車と二人乗り客車一両の編成。定員は計四人。作動中に走行音が流れ、押ボタンにより汽笛が鳴る。鈑金製焼付け塗装仕上げ。標準レールとのセットで定価二百三十万円。

ニューウエスタンロコモティヴ

話題のマシン

セガ社から「ピットフォールII」基板

古代遺跡で宝探し

4人用プライズマシン「ディガトロン」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）からTVゲーム機「ピットフォールII」が二月上旬、四人用プライズマシン「ディガトロン」が一月下旬それぞれ発売となった。

「ピットフォールII」は米国アクティビジョン社のパソコン用をセガ社が業務用化する許諾を得たもので、ゲーム内容は古代遺跡内に隠された秘宝を探し求めるもの。全部で四つのエリアに分かれ、八十八場面もの展開がある。画面は一場面ごとにスクロールする。各場面でプレイヤーの〝ハリー〟が穴のジャンプ越え、綱から綱への飛び移り、水中遊泳、トロッコ走行、ハシゴの上り下りなどを行ないながら進む。一つの場面はタイマー制。タイムオーバーでアウトだが、ドル袋を取るとタイマーが延長される。洞窟内ではカギを取ると穴があき次の洞窟へ進めるとともに、残りタイマー数がボーナス得点。こうして全場面のうち三ヵ所にある秘宝を取るとパターンクリア。三人アウトでゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加される。基板販売のみでOP価格十六万五千円。

「ディガトロン」はロボットのアームにより景品をつかむもの。移動ボタンを押すとアームが扇状に水平移動し、離すと停止する。次にキャッチボタンを押すとアームが下降し、先端部分の手が閉じてターンテーブル上の景品をつかむと、払出し口まで運んできて景品を落とす。プレイ回数は硬貨一枚で五回まで切替可能。アームの移動は一往復から三往復までと、小刻みな移動にも調整できる。プレイ中に軽快なメロディーが流れる。最大幅十㌢の景品まで使用可能。定価百十八万円。

ピットフォールII

ディガトロン

コナミ〝バブルシステム〟第一弾

独自の交換方式

伊藤忠化工機から「ツインビー」

コナミ工業㈱（本社大阪、上月景正社長）開発の〝バブルシステム〟によるTVゲーム機第一弾「ツインビー」が、伊藤忠化工機販売㈱（本社東京、前川貫一社長）から二月下旬発売となる。

これは〝バブルカセット（ソフト）〟交換方式によるもので、同機のゲーム内容は〝スパイス大王〟の率いる軍隊に占領された島を取り戻すため、ユニークな戦闘機を操作して敵機などを撃破していく空中戦。二人用の場合は二人同時プレイができ、協力して敵に立ち向かい、さらに二人の戦闘機が合体すると強力な攻撃が可能となる。操作は八方向レバー、発射と爆弾の二つのボタンによる。画面は上下にスクロールする。

プレイヤーの戦闘機には左右に手が付いており、敵機は野菜をモデルにしている。次々と出現する敵機を攻撃しながら、地上の敵を破壊していくと、途中で雲の中に隠されたベルが現われる。このベルは①ボーナス得点、②スピードアップ、③ツイン砲、④バリア、⑤分身の出現――の五種。また両手が壊されたら救急車で修理。三回アウトでゲーム終了だが、二人用で片方が全滅しても一定条件でもう一方の残り持ち数から一機追加することができる。同システムのハードとソフト一本付きで定価二十八万円（ソフト単価七万五千円）。

ツインビー

朝日エンジニア製の定置型乗物

揺れるゴンドラ

「スイングコアラ」がP−Cから

朝日エンジニアリング㈱（営業本部大阪府泉南郡、佐原十郎社長）製の定置型乗物機「スイングコアラ」が、パサデナインターナショナル㈱（本社大阪府箕面市、細井久平社長）から二月下旬発売となる。

これは切り株に座ったコアラの親子が、カラフルなゴンドラをゆりかごのように押したり引いたりするもので、ゴンドラは四本のパイプによって吊り下げられている。ゴンドラ下部と切り株の下部が連結しており、この連結部分が伸縮することによってゴンドラが動くようになっている。作動時間は九十秒（切替可能）で、作動中ボタンにより四種類のメロディーが選択できる。定員は四人で、二人（親子）が向かい合って乗ることができる。OP価格三十六万円。

スイングコアラ

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.36

楽しみ

鎌先英太郎

「仕事はすべて夕食までにかたづけること」と、わたしはいった。夕食は午後六時にはとりたいものだ。

「あとにはたのしいことだけをのこす。ステレオ音楽、友人とのおしゃべり、夕暮れの鳥のさえずり……」

《ケープ・コッド危険水域》——リック・ボイヤー

リック・ボイヤーは午後六時からのお楽しみの時間のためにそれまでの午前、午後を楽しくないことに費しているのでもないであろう。

そういう楽しみのために時間を残せる人というのはいつもそこで時間だけではなくて意識のきりかえも容易に出来る人であろうし意識に常に尾を曳くような重い問題をもっていない人にしかそういう芸当はなかなか出来ないことのような気がする。

自分がやっていることといえば、朝目覚し時計の音を聞くごとにもっと早く寝るようにしなければという後悔とともに毎日のようにその一日がはじまり。

寝るべき時間が来ても朦朧とした意識で殆んどまともなことは何も出来ないのに一寸刻みに寝る時間を後にのばしているというしまらない状態で一日が終る。

時間はいつも細切れの型でしか流れていない。

細切れの時間のなかに一貫しているようなものはない。

自分の容器についてはいつも小さいことを思い知らされている。

何かをはじめようとする、何かについての資料を集めなくてはならないのだが、方法がよくないのか、その何かの分野が広がるだけでなかなか深まることはない。

深まらない間に資料はたまってゆく一方である。もともと容器が小さいのだから資料が多くなってくるとそれを置く場所が失くなってしまう。

置く場所が失くなってくるということは方法にもよるのだろうが置き方の整理がはかどらないことに繋がりやすい。

置き方が乱雑になってくる日が続いているうちに、ある日突然資料が反乱をおこしてしまう。

乱雑な置き方に耐えることが出来なくなった資料たちは雪崩を打って崩れてゆく。

小さな容器に無理をして詰め込んであった資料は容器さえも壊してしまうことになる。

容器が小さいからすべてが細切れになってしまうのであろうが、さりとてモーツアルト、ああモーツアルトはフルトヴェングラーの棒でベルリンフィルがいれてるト短調だねとト短調のレコード一枚だけがモーツアルトのすべてであるというのも何となくものたりない感じがするのをぬぐいきれない。

リック・ボイヤーもステレオ音楽を楽しみとしてあげている。

このステレオ音楽にしても受動的にただ何となく流れている音楽を聴いているだけでも一応は楽しいかもしれない。

だが楽しみであればあるほどただ何となく聴くだけではなくて、受動的な姿勢から能動的な姿勢へと姿勢が変化してゆかざるをえない。

おかしいことには受動的な姿勢から能動的な姿勢に移行してゆくことは楽しみを深くするのと同時に一方では苦しみも増してくるのである。

それは男女間の愛らしきものに一番単的に表れるのだろうがそこまでゆかなくても、一枚のレコードを聴きながらその聴いている一枚に満足しきっているのではなくて次に手に入れるべき一枚について考えながら、全然落ち着かずに居心地の悪いおもいをしながらそのレコードを聴いているということになる。

それがこうじてくると折角いい音楽を次から次へと聴きながらいつも思っていることは永遠に手に入らないあるいは手に入りそうにないレコードのことであり、その時その時の音楽はいっこうに耳に入っていないということになってしまう。

これでは到底楽しみとは言えなくなってしまうのだが、楽しみというものはいつもそういう方向へも方向づけられているのだ。

必要なのは勿論自足であり平常心である。が小さく固まってしまっている自足や平常心ほどつまらなく味気ないものもない。

作品だけに限れば全集にも文庫にも入っているけれど、どうしても最初にその作品が出版された形でしかも初版でその作品を読みたいという人もいる。

動機はそうだがそういう人に限ってその本を手に入れるとその作品をその本では読まずに全集や文庫で読んでしまう。

その本が大事で大事でしようがなく読むことによって手の脂などがついてその本が汚れたり傷んだりすると困るからである。

どうせ全集か文庫で読むのであればはなからそうすれば事は足りるのだがそう出来ないところがその人の楽しみでありまた楽しみを通り越した苦しみでもあるのだろう。

ものに拘泥しないことが粋なのであるが、粋であろうとすれば粋に拘泥しなければ粋に徹することは出来ないというおかしいことになる。

ちょうどエピメニデスのパラドックス——つまり《すべてのクレタ島人は嘘つきだ、と或るクレタ島人が言った》にと同じことになってしまう。

要はバランス感覚なのであろう。

編集者の仕事に端的に表現されているものがそうである。

モーツアルトの特集ということになると丁度一冊の雑誌分にモーツアルトのすべてが過不足なく納まってしまう。

建築の設計の場合にもいちばん難かしい問題は納まりである。

私の場合にも楽しみを見出すのにはやはり問題はこのすべてが小さい容器に納まりがよいようにバランスよく編集することがもっとも必要であるのだが、自分の筋さえ未だに見つけえていないのだから気が遠くなることだ。

そういう日日のなかでも《ケープ・コッド危険水域》の中の一文を見るとほっとするのは何故だろうか。

MARCH 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	—	ピットフォールII（セガ社） Pitfall II (Sega)	9.20
❷	—	イー・アル・カンフー（コナミ） Yie Ar Kung-Fu (Konami)	7.75
❸	—	ドラゴンバスター（ナムコ） Dragon Buster (Namco)	7.36
4	2	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	7.06
5	1	スパルタンＸ（アイレム） Kung Fu Master (Irem)	6.91
6	3	リバレーション（データイースト） Liberation (Data East)	6.83
❼	—	ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲（アイレム） Lode Runner-The Bungeling Strikes Back (Irem)	6.77
8	7	クラウンズゴルフ・イン・ハワイ（エスコ貿易） Crowns Golf in Hawaii (Esco)	6.44
9	4	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	6.43
10	5	エキサイトバイク（任天堂） Excite Bike (Nintendo)	5.93
11	6	ロードファイター（コナミ） Road Fighter (Konami)	5.81
12	10	雀王（新日本企画） Jang-oh* (SNK)	5.45
13	8	パックランド（ナムコ） Pac-Land (Namco)	5.43
⓮	—	バーディーキング２（タイトー） Birdie King 2 (Taito)	5.17
15	12	忍者くん（タイトー） Ninja Kun (Taito)	5.00
⓰	23	ロードランナー（アイレム） Lode Runner (Irem)	5.00
17	9	フォーティー・ラブ（タイトー） Forty-Love (Taito)	4.75
⓲	26	クラウンズゴルフ（エスコ貿易） Crowns Golf (Esco)	4.67
19	18	Ｂ－ウイング（データイースト） B-Wings (Data East)	4.62
⓴	—	ピンポ（ジャレコ） Pinbo (Jaleco)	4.60
⓴	33	三輪サンちゃん（セガ社） Tricycle San (Sega)	4.60
㉒	27	ソンソン（カプコン） Son Son (Capcom)	4.50
23	14	エクイテス（アルファ電子／セガ社） Equites (Alpha/Sega)	4.46
24	15	グロブダー（ナムコ） Grobda (Namco)	4.45
24	17	スターフォース（テーカン） Star Force (Tehkan)	4.45

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.00
❷	5	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.93
3	2	忍者ハヤテ（タイトー） Ninja Hayate (Taito)	5.89
4	3	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.82
❺	6	ジェダイの復讐（アタリ） Return of The Jedi (Atari)	5.75
6	4	ＧＰワールド（セガ社） GP World (Sega)	5.64
❼	—	スーパー・ドンキホーテ（ユニバーサル） Super Don Quix-Ote (Universal)	5.33
8	8	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	5.13
9	9	スーパーパンチアウト（任天堂） Super Punch-Out (Nintendo)	4.42
10	7	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	4.33
⓫	12	バッドランズ（コナミ） Badlands (Konami)	4.25
⓬	15	バギーチャレンジ（タイトー） Buggy Challenge (Taito)	4.17
13	10	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	4.00
⓮	17	スターブレィザー（セガ社） Starblazer (Sega)	3.75
15	11	スターウォーズ（アタリ） Star Wars (Atari)	3.50

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ロボット（ザッカリア） Robot (Zaccaria)	7.00
❷	3	ファイアーパワーII（ウィリアムズ） Fire Power II (Williams)	4.50
❸	4	ホーンテッドハウス（ゴットリーブ） Haunted House (Gottlieb)	4.33
❹	6	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	4.00
❺	7	ローヤルフラッシュＤＸ（ゴットリーブ） Royal Flash DX (Gottlieb)	4.00

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上けと人気度から見たランク付けて、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの　数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上け、9：すばらしい人気と売上け、8：大変いい人気と売上け、7：いい人気と売上け、6：まあいい人気と売上け、5：平均的なもの、4：平均以下(以下省略)

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ(東京・鶯谷)、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　ゲームスペース・ミライヤ（東京・蒲田）、プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店(大阪・千日前)、アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）＝㈱アポロ；　カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱エスコ貿易；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　ゲームプラザ・シルビア(東京・新宿)＝㈱東京マルサン；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル(小倉・駅前)＝㈲太平会館；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス。

Overseas Readers Column

Namco Purchases Atari Games Inc.

The photo above shows (from left to right): Hideyuki Nakajima, president of Namco America Inc., Emanuel Gerard, official representative of Warner Communications Inc., Masaya Nakamura, president of Namco Ltd., Martin D. Payson, executive vice president and general counsel of WCI.

On February 5, Masaya Nakamura, president of Namco Ltd. of Tokyo, announced that Namco has virtually purchased Atari Games, Inc. of Sunnyvale, CA., U.S.A., from Warner Communications, Inc. (WCI) of New York, NY., U.S.A. According to Nakamura, on February 4, an agreement was exchanged between the heads of Namco and WCI in Tokyo, under which Namco acquires the majority of Atari Games' stocks. The top management of Atari Games has changed several times. Now, accepting the Japanese manufacturer, Namco, as its top management, Atari' Games' history will enter into quite a new phase.

The contents of the official joint announcement by Namco and Atari are as follows:

Steven J. Ross, chairman of WCI, and Masaya Nakamura, president of Namco, Ltd. announced that they have signed a definitive agreement under which Namco has acquired controlling interest of Atari's Coin-operated Games Division. Atari Games, a subsidiary of WCI, is a designer, manufacturer and worldwide distributor of coin-operated video games. The agreement does not include the Atari Adventure Division which operates 47 arcades throughout the United States. Terms of the agreement were not announced.

Commenting on the agreement, Ross said, "Namco is clearly the top designer and producer of video games in Japan, as well as a worldwide industry leader. I have known Mr. Nakamura for many years and have the highest regard for him personally as well as for his company. I am pleased about the establishment of this venture and look forward to working with Mr. Nakamura in the coming years." Also Nakamura commented, "Atari Games is the founder and one of the most inportant participants in the coin-operated video game business on a worldwide basis. We have had a positive relationship with Atari for many years and I look forward to future success in the coin-operated video game industry."

Atari's history is synonym for the history of coin-operated video games. In 1972, Atari Inc. was established by Nolan Bushnell in Silicon Valley. Its first coin-op video "Pong" made a big hit, paving the way for coin-op video business. Atari Inc. has continued to develop and supply a variety of hit games, such as "Breakout", across the world. However, due to the fact that its home video games failed in business, Atari Inc. was wholely purchased by WCI in 1976. Despite this, Atari Inc. has continued to develop and supply many hit games, such as "Asteroids" and "Centipede". In 1982, it set about licensed production of Namco's "Dig Dug". Thereafter, Atari has acquired an increasing number of licenses from Japanese manufacturers. Unfortunately, however, the consumer division encompassing its home computer and home video segments, which has been developed in line with the coin-op division, incurred a fatal loss, with the result that, except for the Coin-operated Division, the rest was wholely purchased by Jack Tramiel, the founder and former president of Atari's chief rival, Commodore International Ltd. Thereafter, however, as Atari Games Inc., Atari's Coin-operated Division is developing and supplying new games under the control of WCI. In Ireland it has a factory manufacturing products intended for Europe. Until recently, Atari Games has been managed by president John Farrand and vice-president Shane Breaks from the U.K.

Namco Ltd. is an operator company established in 1955 by Masaya Nakamura. Then, Namco set about manufacture of arcade games and kiddie rides. Since the 1970's Namco has achieved a lot of successful results in development of arcade videos. Its "Galaxian", "Galaga", "Pac-Man", "Pole Position", "Xevious", etc. have become worldwide hit games. At present, while operating arcade games in the main, Namco is developing and manufacturing excellent video games. Thus, it is growing steadily as a first-rate company.

As per the WCI-Namco agreement, Namco has acquired controlling interest of Atari Games Inc., excluding Atari Adventure Division. In reply to *Game Machine's* question, Nakamura revealed the following: Namco acquired the majority of stocks of Atari Games, but the value cannot be announced. The R & D division of Atari Games is No. 1 in the U.S. as a whole, having a large value. At present, the American coin-op videos business is dull, but remains a big market which is sure to recover. In view of these circumstances, Namco commenced negotiations with WCI some 3 months ago. From now on, Atari Games will be managed with Nakamura as chairman, and Hideyuki Nakajima, president of Namco America, Inc. of Sunnyvale, CA., U.S.A., as president. At present, the board of directors is expected to consist of 4 directors from Namco and 2 from WCI. This is all that has been announced by Nakamura.

Irrespective of the current capital movement, Atari Far East Japan Ltd. closed as of January 31. As a subsidiary of Atari Inc., Atari Far East was officially established in April 1982 in Tokyo, and has been engaged in marketing and sales of Atari products in Japan under the management of president Rivington Hight. However, since Atari Inc., U.S.A., has undergone violent changes, it had been planned to be closed in December 1984. However, since the business procedure took longer time than expected, it was, after all, closed at the end of January.

Bonanza Enterprises—JAMMA Compromised Before Court

Japan Amusement Machinery Manufacturers Association (JAMMA) has recently announced that, concerning the case of expulsion of Bonanza JAMMA has fought with Bonanza Enterprises Ltd. (president, Kay A. Chiba) of Yokohama, they compromised before court as of December 21.

Based on the news carried by Yomiuri Shinbun (Newspaper) in December 1982, which reported that Bonanza's office was investigated in connection with the illegal gambling using Bonanza's video poker, it was expelled from JAMMA in February 1983. Protesting this, Bonanza brought a civil suit before Tokyo District Court in March 1983, requesting JAMMA to confirm that Bonanza is a member of JAMMA. Since then, they have continued to fight at the court. However, accepting the repeated advices of the judge that they should compromise, they have at last compromised before the court.

According to the compromise, (1) Bonanza will "express its regret" for having troubled JAMMA due to its video poker, (2) JAMMA will cancel its expulsion of Bonanza from the membership list, while, at the same time, Bonanza will voluntarily withdraw from JAMMA, (3) Bonanza can apply again for admission to JAMMA (but may not necessarily be admitted).

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

namco

スポーツナムコ

略称《スポナム》

3月1日(金曜日) 1日発行
スポーツナムコ新聞社1985年

(株)ナムコ新機種発表!

待望のスポーツ・マシーンの登場である

ペナントレースを左右する天王山。熱狂的ファンで、東京スタジアムは超満員となった。

先発は予想通りナムコウォリアーズが篠崎。中五日のローテーションで満を持しての登板。対するファビュラスワンズは戸代沢で、好調エース同士の対決となった。

前半は力のこもった投手戦。

「ストレートが走っていた。」と篠崎は4回まで一人の走者も許さぬパーフェクトピッチングを展開していたが6回二死からコントロールを乱し市瀬、猿川に連続四球。続く寺尾には2−3から真ん中の甘いストレートをレフトスタンドへ運ばれた。

「あの3点で逆に緊張した」という戸代沢投手。決め球のフォークを駆使してウォリアーズのバッターを牛耳っていたが、9回味方のエラーから二死満塁のピンチを迎えた。

ここでウォリアーズ木戸監督は、すかさず代打に若林を起用。ファビュラスワンズはリリーフに切札牛島を送り必死の防戦。

「インコースを思いきりたたくつもりだった。一発は狙っていた」という若林は、初球のカーブを見送ったあと、二球目のシュートを右中間へ。逆風をついて一四〇mの代打逆転満塁サヨナラ大ホームランとなった。この試合でペナントレースが益々おもしろくなったといえよう。

つかってみて感動のNさん

最高のゲームだ。こんなに興奮したのは初めてだ。これで一〇〇円は安い。10年に一度、あるかないかの好ゲーム。感動した!

一打逆転

飛距離測定マシーン

バッティングパワーを飛距離表示 本格的野球ゲーム新登場!

ナムコの新製品「一打逆転」が遂に発売された。ベースボールの華とも言えるホームランの快感を、狭いコーナーでも味わうことができる画期的なマシーンだ。その詳細を紙上で詳しく紹介しよう。

まず、プレイヤーはネットの一部に付けられた**ドアを開けて中へ**入る。ネット内は一人の人間がバットを振り回すのに充分な広さだ。ドアの後ろにあるコインボックスに、**コイン**(一〇〇円)**を投入**し、附属の**金属バットを持って**準備する。

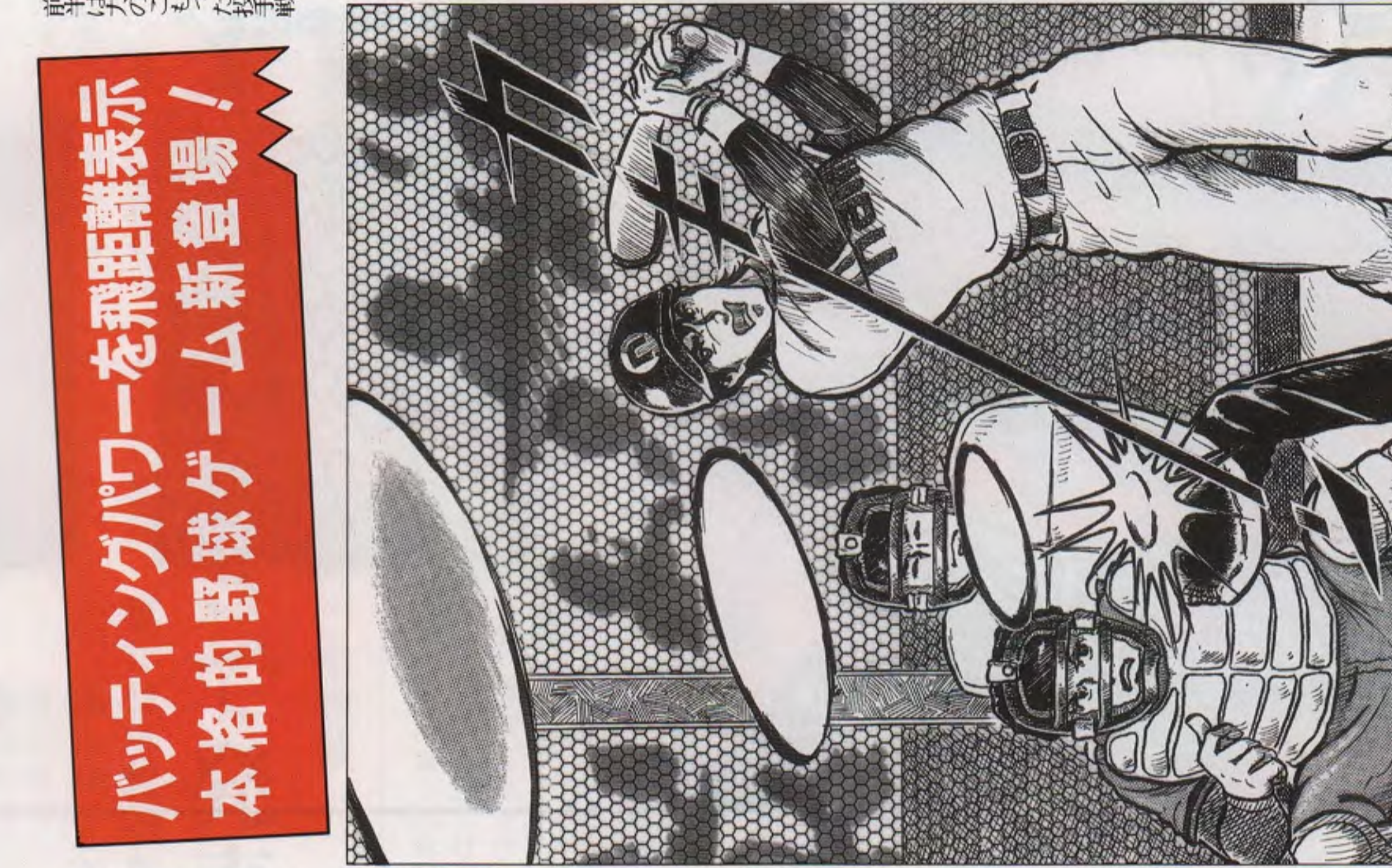
バッターボックスは右打者専用だ。床面を傷つけることのないよう本体からつき出たホームベース。良く配慮された設計だ。自然に**バットをかまえ、**ボールがトスされるのを待つ。

ほぼストライクゾーンに、スクリーン右下の排出口から　ボールがトスされて出てくる。スタンドへ向けて**力いっぱい打つ。**なかなか爽快だ。打球はスクリーンに当たって大きな音をたて、下部へ落ちる。ファウルボールでも、二重構造ネットのおかげで絶対に観客に当たる心配はない。思いきってバットを振れるのがうれしい。

1ゲームは5球だが、一球打つごとにスクリーン左上の表示パネルに**飛距離が算出**されて出てくる。90m以上の飛距離を出せばホームランだ。ファンファーレが鳴り、歓声が巻き起こる。効果音もバッチリで気持がいい。ジャストミートの表示もあり、この場合はホームランでなくライナーのヒットといったところだろう。記者はこの日初めての体験だが、3ゲーム15球を打って6本のホームランを記録した。中には一四〇mの大ホームランもあった。風に乗ったラッキーなホームランではなく、科学的に算出した記録なので自慢しても良いだろうと、一人でほくそえんでいる。当然この一四〇mはハイスコアだった。

ユニフォームまで着て、その気になっているスタッフ。空振りをして苦笑いの一幕も…

専門家の評価も高い 今シーズン最も有望なすごい奴だ!

一打逆転は非常に優れたゲーム機だった。こういったゲームでは必ず気になる安全性も、十二分に配慮されているし、営業効率も良い。固定ファンが付くことでお店全体にもプラスになるし、何よりもイベント使用に最適で良いことづくめと言えよう。楽しみなマシンである。

仕様

- W×D×H/3650×4560×2350(m/m)
- 重量/270kg
- ▽ 対象外
- 使用電源/100V(±10V)(50/60HZ)
- 消費電力/30W